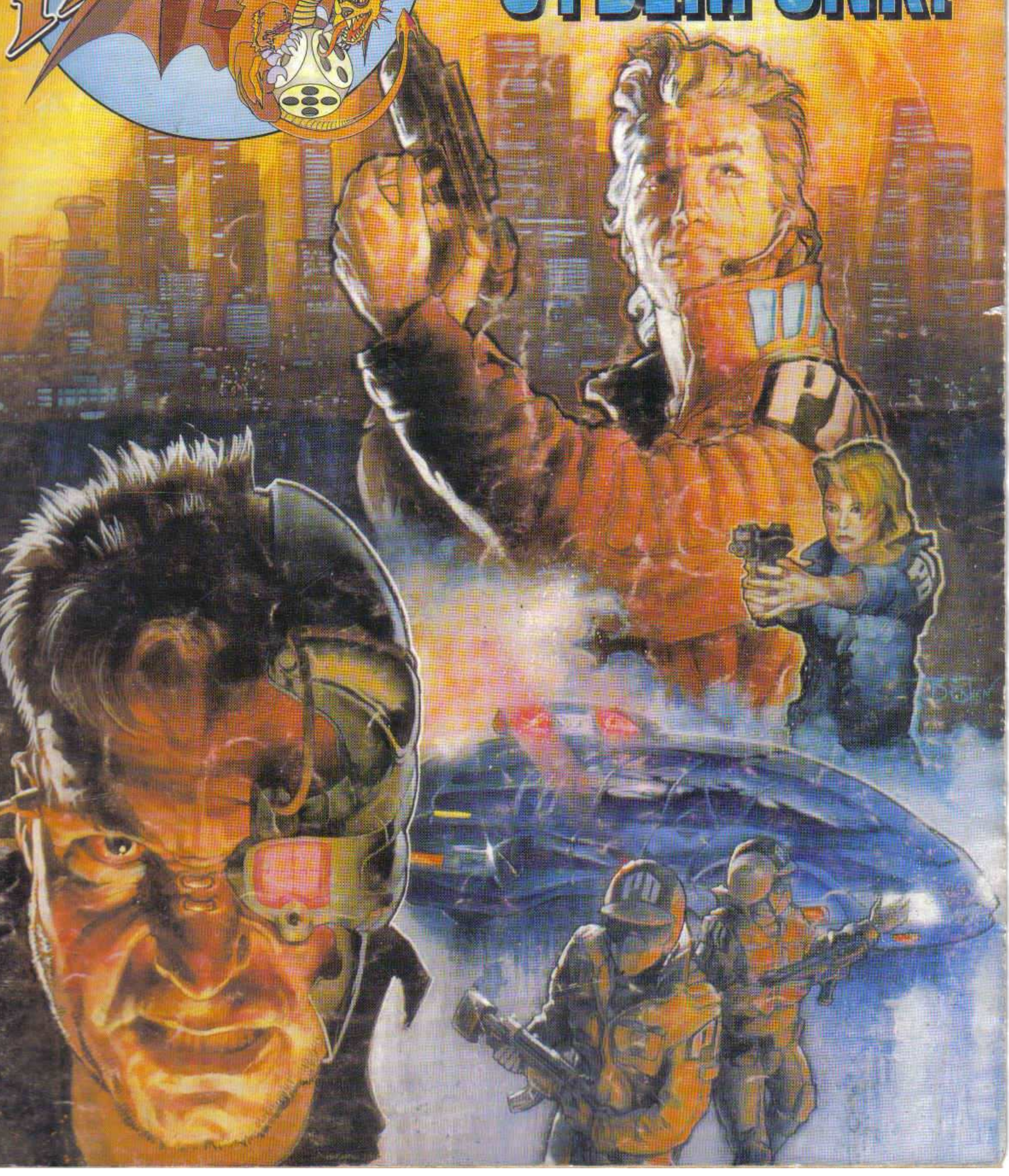
MAGIA I MIECZ

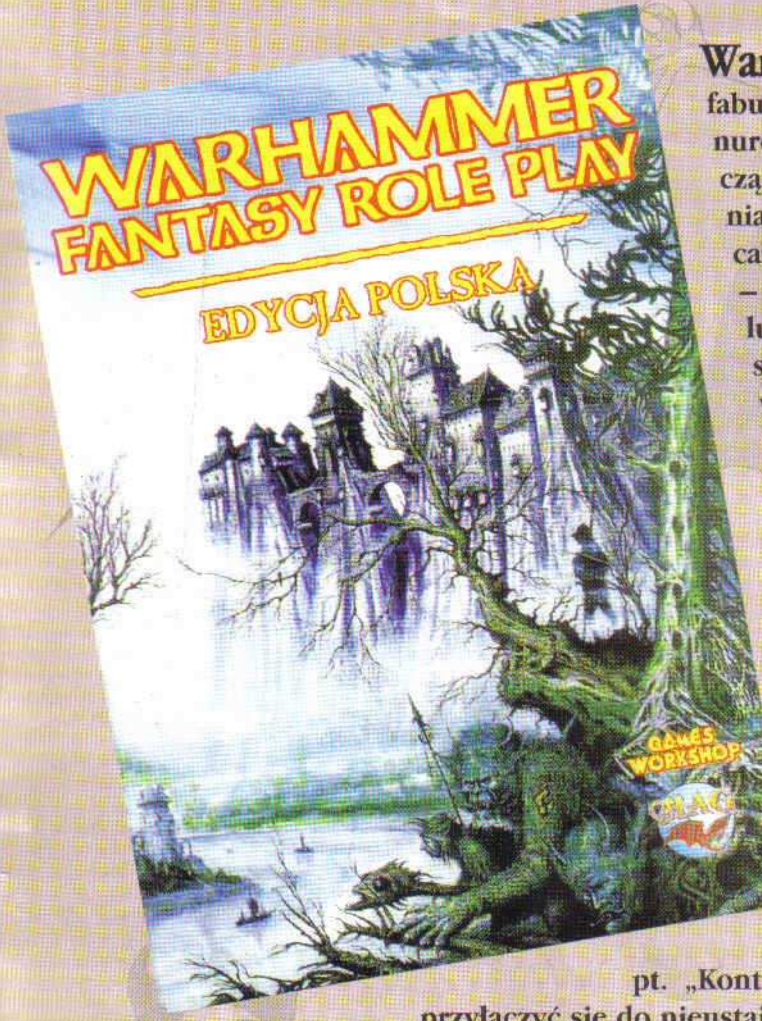
cena 3,90 ZŁ (39000 zł) nr 1(13)/95

MAGAZYN GIER FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

indeks 322951 ISSN 1230-9109

CYBERPUNK!





Warhammer Fantasy Roleplay to pełna gra fabularna. Opisuje mroczne krainy Starego Świata, ponure miasta, elfie lasy, góry, w których krasnoludy toczą zacięte walki z goblinami. Stary Świat jest wspaniały, ale zarazem tragiczny. Ludzie walczą ze sobą, całkowicie ignorując prawdziwe niebezpieczeństwo – Chaos, który pleni się jak zaraza, zagrażając całej ludzkości. Jedynie nieliczni są świadomi rosnącej stale groźby. To poszukiwacze przygód, bohaterowie, którzy robią wszystko, aby powstrzymać Chaos. Czy im się uda? To zależy tylko od Was!

Warhammer Fantasy Roleplay to gruby 368-stronicowy podręcznik, w którym znajdziecie wszysto, co jest niezbędne do podjęcia gry. Macie wybór ponad stu różnych profesji i ponad 130 umiejętności. Poznacie ponad sto inteligentnych istot i przerażających potworów, opisanych w Bestiariuszu. Szczegółowe notki na temat świata dostarczą Wam niezbędnych informacji na temat kultury społeczeństw, religii i historii oraz podstawowych wiadomości o tym, jak żyć i przeżyć w Starym Świecie. Dodatkowo w podręczniku znajdziecie pełny scenariusz przygody pt. „Kontrakt Oldenhallera". Teraz i Wy będziecie mogli przyłączyć się do nieustających zmagań z siłami Chaosu!

LICZMISTRZ to rozbudowany scenariusz do *Warhammera*, który zapewni Wam długie, emocjonujące godziny gry.

Szalony nekromanta, błąkający się od lat po pustkowiach przypadkiem spotyka Demona Chaosu i w wyniku tego, pozornie mało ważnego wydarzenia w Górach Szarych zaczyna gromadzić się olbrzymia armia ożywieńców, zagrażając podgórskim wsiom i miasteczkom. Mnich z górskiego klasztoru domyśla się prawdy, jednak nie wie, gdzie i kiedy pojawią się ożywieńcy. I właśnie w tym momencie do akcji wkraczają prowadzeni przez Was bohaterowie... Waszym zadaniem jest stawienie czoła potwornemu liczowi, władcy ożywieńców.

Czy potraficie tego dokonać? A może się boicie?...



MIECZEM I MAGIĄ

Witajcie w Nowym Roku!

Zaczynamy wyjątkowo dobrze, bez opóźnienia – mimo świąt, Sylwestra itp. itd. Wszystko zapowiada, że zostaniemy regularnym miesięcznikiem. Ostatnio otrzymaliśmy od Was sporo listów, zalewających naszą redakcję prawdziwą powodzią ankiet. A przecież wciąż napływają następne i coś mi mówi, że Artur będzie miał dużo pracy. Wyniki oczywiście opublikujemy, a jakże, ale dopiero w marcowym numerze. Tymczasem jeszcze pozostaną naszą słodką tajemnicą.

W tym numerze, jak łatwo mogliście się domyśleć z okładki, coś dla fanów przyszłościówek, czyli cyberpunk. Muszę się Wam przyznać, że sam od czasu do czasu gram w *Shadowruna*, którego opis możecie znaleźć wewnątrz tego numeru. Moim bohaterem jest pewien troll trzymetrowego wzrostu, niezły siłacz i zabijaka, posługujący się w walce zwykle kataną lub porządnym działkiem szturmowym o stuprocentowej wręcz skuteczności. Wszystkim, którzy się z cyberpunkiem jeszcze nie zetknęli, gorąco tę grę polecam. Jakkolwiek sam osobiście preferuję systemy fantasy, chwila rozrywki (np. za pomocą atomowego granatu) każdemu się należy. Miło jest sobie postrzelać, nie tylko do tarczy, wyrzucić z siebie te wszystkie negatywne emocje, nagromadzone w ciągu tygodnia ciężkiej harówki. Jednak nie tylko ten fakt sprawia, że gry cyberpunkowe cieszą się taką popularnością. Wydaje mi się, że to, co pociąga graczy w ich stronę, jest związane głównie ze światem, jaki przedstawiają. W zasadzie rzeczywistość cyberpunku jest nam dużo bliższa, niż wszystkie światy fantasy razem wzięte. Nie wykracza przecież zbyt daleko w przyszłość, a novum w postaci wysoko rozwiniętej techniki sprowadza się głównie do nowych rodzajów broni, kamizelek kuloodpornych i sprzętu komputerowego. Nie ma różnic kulturowych i wyznaniowych, ani problemów z interpretacją działania poszczególnych czarów. Jesteśmy przyzwyczajeni do osiągnięć cywilizacji i do ciągłego postępu nauki. Raczej trudno więc wyzbyć się nam tych wszystkich przyzwyczajeń, pozbyć tych wszelkich „ulepszaczy", wymyślonych przez człowieka na przestrzeni wieków tylko po to, aby uprzyjemnić sobie żywot, zapomnieć o istnieniu samochodów, telewizji, telefonów, zegarków czy choćby zwykłych dżinsów i cofnąć się całe stulecia wstecz, do mrocznych czasów wieków średnich, gdzie królowały ciemnota, zabobon i nędza. A przecież tak właśnie, zachowując nawet umiarkowany realizm, być powinno w przypadku odgrywania fantasy. Naturalnie, wielu z Was będzie miało na ten temat zupełnie inne zdanie – i bardzo dobrze, w przeciwnym razie pożarłaby nas wszechmocna nuda konformizmu.

Jeżeli nigdy nie mieliście okazji zetknąć się z cyberpunkiem w grach fabularnych, teraz właśnie macie tę okazję bowiem specjalnie dla Was Tomek Kołodziejczak wraz z Jackiem Brzezińskim opracowli minisystem. Do tego dołączyli całkiem zgrabny scenariusz o groźnie brzmiącym tytule „Strefa śmierci". Zasady są bardzo proste i nie wymagające zbyt wielkiego myślenia. Sądzę, że powinno Wam się to spodobać. W Almanachu znajdziecie parę tekstów poświęconych zagadnieniu cyberpunku, przynajmniej po części. Między innymi opis gry *Shadowrun*, artykuł o mieszaniu konwencji w RPG i tekst przybliżający temat wirtualnej rzeczywistości. Swoistą ciekawostką jest tytuł „Technika Starego Świata", czyli trochę wiedzy o stopniu zaawansowania technologii w Warhammerze. W tym numerze znów przeczytacie Krainę Goblinów, rzecz jasna w wersji „cyber" oraz kolejny fragment losów niepokonanego Thruda Barbarzyńcy.

Fani *Kryształów Czasu* ujrzą drugą część opisu smoków, gryfona w bestiariuszu oraz miniprzygodę dla czarnoksiężnika.

W lutowym numerze poznacie prawdziwe oblicze smoków!

(*hunter*)

P.S.

We wstępniaku poprzedniego numeru obiecaliśmy Wam, iż już lutym będziecie mogli przeczytać zbiór opowiadań ze świata Warhammera. Niestety, okazało się, że również w naszym światku, zdawało by się, zaludnionym osobnikami żyjącymi jakby w trochę innym wymiarze, czai się w mrocznych kątach małostkowość i zupełnie bezinteresowna złośliwość. Odkryliśmy to zupełnie niedawno i teraz możemy tylko popaść w zadumę i przeprosić Was, że nie wydamy w lutym książki, którą wydać zamierzaliśmy.

Wyobraźcie sobie facecika, który niesiony pod pachą wózek podczepia do nie swojego pociągu, poruszającego się po torach, przy kładzeniu których palcem nie kiwnął i wrzeszczy „Jedziemy!". To mniej więcej tak wygąda.

(*djt*)

MAGIĄ I MIECZEM

MAG

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM

SPIS TREŚCI:

ILUSTRACJE ORYGINALNE:
Hubert Czajkowski, str. 31
Andrzej Grzechnik, str. 40-57
Tomasz Kowrygo, str. 37-39
Monika Świetlik, str. 28-29, 34-36
Jarosław Musiał, pozostałe

Wydawca: Jacek Rodek, „MAG".
Redaguje zespół: Jacek Brzeziński, Rafał Gałecki (sekr.red.), Tomek Kreczmar, Artur Marciniak, Andrzej Miszkurka, Jarosław Musiał (dział graf.), Jacek Rodek, Darosław J. Toruń (red. nacz.), Wojciech Zalewski (strategia)
Dział łączności z czytelnikami: Artur Marciniak
Dział realizacji zamówień: Anna Szymańska
Stale współpracują: Marcin Nietrzebka, Jarosław Grzędowicz, Tomasz Kołodziejczak, Janusz T. J. Kusiński, Artur Szyndler
Adres korespondencyjny:
Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa
Plac Konstytucji 5/10
Adres redakcji: ul. Dolna 43, Warszawa
tel. (0-22)41-60-42, fax (0-22)41-58-94
Internet e-mail: larkis@plearn.edu.pl
Ilustracja na okładce: © R. TALSORIAN Games Inc.
Skład i łamanie własne.

Cześć!

Witam serdecznie w Nowym Roku wszystkich czytelników **Magii i Miecza**. W imieniu całej redakcji chciałbym serdecznie podziękować tym wszystkim, którzy znaleźli chwilę czasu, by złożyć nam życzenia. Dzięki.

Tyle tytułem pieszczot wstępnych. W tym numerze pisma odejdziemy na moment od naszej wspaniałej dyskusji o **Kryształach Czasu**, która będzie kontynuowana w kolejnym numerze gazetki (ostatnio przychodzi dość mało głosów krytykujących KC), a skoncentrujemy się na nieco bardziej przyziemnych sprawach – czyli normalnie – Wasze listy, nasze komentarze.

Czy mógłbym przysłać do was przygody lub artykuły drukowane w czasopismach zagranicznych?

Tomek Doroz, Łódź

Nie. Jak zapewne zdajecie sobie sprawę Polska jest jednym z tych cywilizowanych krajów, w których obowiązuje prawo autorskie. Zgodnie z nim wszelkie tłumaczenia muszą być wpierw uzgodnione z autorem (bądź innym właścicielem praw autorskich), później trzeba uiścić opłatę licencyjną itp., itd. Kłopotu z tym dużo, a rezultat najczęściej nie jest tego wart. Artykuły zamieszczane przez nas, a pochodzące z **White Dwarfa** przechodzą przez taką właśnie procedurę.

A teraz list, który przysłał nam niejaki **Phillipe Halles**, książe krwi, drugi po Helenie, czwarty po Menelaosie itd...

Wasze pismo było w porządku przez pierwsze 6 numerów. Kupowałem zawsze, miałem nawet prenumeratę. Potem pojawił się pewien szczegół, który spędzał mi sen z powiek. Często budziłem się w środku dnia z krzykiem – ***WARHAMMER!****. Kto to wymyślił? Kto spłodził tę bzdurę? Nie mam nic do* ***Games Workshop, WH40K*** *jest ekstra, natomiast* ***WFRP*** *jest po prostu śmieszny.* ***WFRP*** *był moim pierwszym spotkaniem z RPG (wydanie klubowe, 50 egz.). Od razu mnie zniechęcił, może przez mojego Mistrza Gry. Rzucanie kostkami podczas tworzenia postaci jest śmieszne, a nawet głupie. Nie będę wypisywał reszty wad, bo nie starczyłoby mi życia. Nie wiem czemu* ***WFRP*** *zajmuje tyle miejsca w* ***Magii i Mieczu****? Bo jest po polsku? Bo mało kosztuje? Czemu pojawiają się tylko przygody do szalonego* ***Warhammera*** *i flakowatych* ***KC****?*

Gdzie ***Cyberśmierć****, gdzie chlanie krwi? Chcemy akcji. Można usnąć podczas bezkresnej wędrówki przez lochy i to jeszcze w towarzystwie snotlinga o IQ=140, będącego w dodatku kobietą, która zakochuje się w krasnoludzie! DNO!* (Tu wyjątkowo zgadzam się z autorem listu – opisywany scenariusz nie był chyba specjalnie nowatorski, a snotling w grupie to coś, o czym jeszcze nie słyszałem – przypomnienie Naczelnego Otwieracza Listów Przychodzących Do Redakcji).

Osobiście sam prowadzę ***Vampire*** *i gram w* ***Cyberpunka****. – czemu nie wydrukujecie czegoś dla mnie? Sam muszę siedzieć po nocach bez kropli krwi i obmyślać przygody. Warhammerowcy biorą w łapę Księgę Przygód, rzucają K10000000 i mają od razu przygodę. Każdy głupek tak potrafi.* (A mnie się wydawało, iż autor listu nieco tego zazdrości – ale może się mylę).

Proszę dajcie coś o ***Vampire*** *albo* ***Werewolf****. Może być* ***Mage****. Chcemy krwi!*

Skończę już najeżdżać na Bogu ducha winnych graczy w ***Warhammera****, którego strony sypią się jak włosy z głowy mojej babci. Grajcie dalej, nie martwcie się tym listem. Prawdziwą grę zostawcie nam. My nie musimy rzucać 1000 razy, by stworzyć elfa, który z inteligencją 10 chce być magiem, a do tego wylosował hipnotyzera. Gdzie tu logika? Chyba nigdzie!*

Przy okazji chcę też trochę najechać na ***ISĘ****. Trzy razy wysyłałem po katalog. Nie mam do tej pory. Panowie! Co z wami? Usnęliście nad* ***Warhammerem****? Pozdrowienia dla całej grupy FUCK ATTACK (Pete, Tom, Emilion), wszystkich graczy w* ***Vampire*** *i* ***Cyberpunka****. Trzymajmy się razem. Mistrzowie Gry w* ***Vampire****, piszcie do mnie. Zapraszam na* ***Krakon*** *do gry w parodię* ***Warhammera – Timehammera****! We're the future!*

Phillipe Hales
Niska 1
26-110 Skarżysko Kamienna

Krótkie podsumowanie powyższej epistoły. Po pierwsze, zawsze mnie cholernie zastanawiało, skąd u ludzi występuje taka chęć cierpienia za miliony, choć jest ich jedna (słownie JEDNA) osoba. Autor powyższego listu (taka właśnie jedna osoba) nagminnie używa *pluralis majestatis*. Nieważne, przeboleję. Wracając do meritum, z kilkoma powyższymi argumentami można się zgodzić, z kilkoma nie. Zastanawia mnie tylko jedno. Chłopcze, skąd taka żądza krwi? Uczciwy wampir zadowoli się kropelką tu, kropelką tam, ale wysysanie z biednych ofiar litrów tego drogocennego napoju zakrawa na coś brzydkiego. Czyżbyśmy należeli do Sabbatu? A może lubimy uprawiać diablerię? Radzę uważać, gdzieś w pobliżu na pewno jest jakiś Justicar i jego archoni. Z niecierpliwością przyjrzę się twojemu mistrzowaniu podczas **Krakonu**, gdyż tak się składa, że **Vampire** jest również jednym z **moich** ulubionych systemów.

Co do firmy **ISA**, nie jest to jedyny sygnał tego typu. Chciałbym wyraźnie powiedzieć, że nasza firma nie ma z **ISĄ** nic wspólnego i nie odpowiadamy ani za ich reklamy, ani za sposób dystrybuowania rozprowadzanych przez nich produktów. Chyba nikt od nas nie oczekuje, iż weźmiemy na siebie odpowiedzialność za czyjąś niesłowność. Koniec. Kropka.

Odzywa się do was z Poz..., hm, to znaczy z Dol Blathanna fanatyczny Mistrz Gry. Alternatywne światy, w których przez was się pogrążam, niebawem doprowadzą mnie do rytualnego samobójstwa przy pomocy ołowianej kostki dziesięciościennej, ale będzie to piękna śmierć. ***WFRP*** *to niebo na ziemi – nawet spać chodzę z podręcznikiem do gry. Wszystko zaczęło się kilka miesięcy temu, kiedy dorwaliśmy ową biblię. Na pierwszych sesjach dreptałem jeszcze elfim gajowym Torelem Szarym, ale spazmy mnie brały podczas partackich przygód, prowadzonych przez moich kolesi. Tak więc objąłem funkcję partyjną (czyt., Mistrza Gry), ze skutkiem chyba nienajgorszym, skoro moja psychopatyczna drużyna nagradza przygody aplauzem kłapiących szczęk. Ciągnę tę zgraję drogą chwały, ale bez przerwy z niej złażą. Trudno jest namówić chłopaków do bohaterskich czynów. Krasnolud Zium spędza przygody na kolejnych, coraz to bardziej widowiskowych próbach samobójstwa, jego rodak, Gorn, popada w skrajny alkoholizm, a bez zapłaty leje tylko gobliny. Mózg ekipy, beztroski kislewski barbarzyńca Igor dzielnie wtóruje mu w piciu (w ciągu jednej sesji potrafią się spić dwa razy i tyleż samo wytrzeźwieć), lecz jego pasją jest seks. Alchemik Yama i elfi czarodziej Ratherkel dokonują z kolei sekcji każdego napotkanego stworzenia i napełniają plecaki ich flakami. W miarę normalny pozostaje jedynie elf-banita Corax, gdyby tylko nie był takim rasistą...*

Jak zatem widać, łatwego zadania z nimi nie ma, ale już zdążyłem przywyknąć. Bojowego doświadczenia mi przybywa i w związku z tym chciałbym podzielić się uwagami, dotyczącymi układania przygód dla nieco krnąbrnych drużyn.

1. Jakkolwiek ta sprawa była poruszana na łamach ***MiM*** *nie raz, wydaje mi się, że bez przypomnienia ani rusz. Nie przyznawać Punktów Doświadczenia przede wszystkim za walkę! Trudno nie uhonorować specjalną premią zabicia czegoś wielkiego, ale za zwykłą wyżynkę snotlingów chłopaki nie mogą marzyć o dwucyfrowej liczbie Punktów.*

2. Nie można wahać się karać graczy za czyny niezgodne z logiką lub światopoglądem animowanej przez nich postaci. Elf z żądzą zabijania w oczach, walący z łuku do pegaza, czy krasnolud ryczący o odszkodowanie w złocie, gdy potężna, starożytna siła łaskawie zezwala mu odejść z życiem to przypadki, które znam osobiście. Nie wolno jednak w takich sytuacjach obniżać wynagrodzenia w PD, lecz należy zastosować konsekwencje, wynikające z realiów przygody. W moim przypadku ów elf ma w tamtych stronach przerąbane do końca życia, a krasnolud wypadł na kilka sesji, póki kumple z drużyny nie ściągnęli go z innego wymiaru. Taki obrót sprawy może dostarczyć tematu na kolejne przygody.

3. Należy także pamiętać, że Mistrz Gry posiada nieskończone odwody. Bywa, że kiedy drużyna jest zbyt butna, trzeba im spuścić lanie. Drżenie przed pojedynczym orkiem, kiedy bohater z ran ledwie się słania na nogach, może być dla gracza niezłą nauczką.

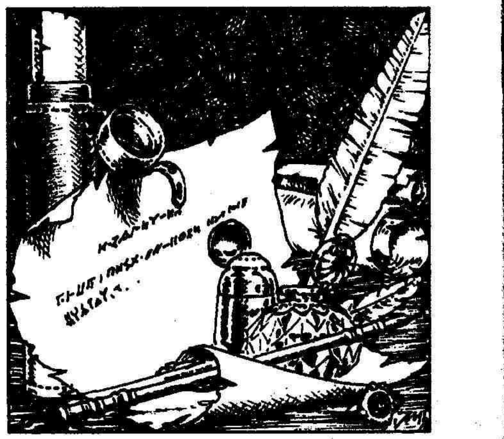
4. Jednak największy problem jest wtedy, gdy graczom jest strasznie wesoło i cała przygoda rozpływa się wśród żartów. Kilka razy miałem do czynienia z nazywaną tak przeze mnie "grą obok gry". Szlag może trafić Mistrza Gry, kiedy on w pocie czoła układa kampanię, a graczom zebrało się akurat na komentowanie własnych poczynań przy pomocy tylko dla nich śmiesznych uwag. Humor jest rzeczą niezbędną w RPG, ale potrafi być czynnikiem całkowicie rozbijającym sesję. Na to jednak nie ma innego remedium, jak postawić sprawę otwarcie. Bądź co bądź, ale Mistrzowie Gry to towar cholernie deficytowy...

5. Od czasu do czasu należy też nagradzać graczy w inny sposób, niż tylko przy pomocy PD. Postacie, animowane w trakcie gry mają własne życzenia i marzenia – jeśli je spełnią, nawiążą być może silną więź między MG, a graczem. Jako przykład z własnej sesji mogę podać rozkochanego w Sapkowskim kolesia, który za pomoc udzieloną kapłance Ulryka, otrzymał srebrny medalion z głową wilka. Od tej pory gość z zapałem tłucze Chaos...

6. Wszystkie te rady należy jednak stosować elastycznie. Nadużywanie wymienionych przeze mnie metod służy przecież wytwarzaniu napięć na linii gracze – MG i w którymś momencie jedna ze stron może podziękować za współpracę. Mistrz Gry nie jest przecież tylko wyrocznią i arbitrem, ale także opiekunem grających.

Chciałbym, by moje rady stały się użyteczne dla kolegów po fachu. Skorzystam jednak z sytuacji, by podzielić się także moimi refleksjami odnośnie ***Warhammera****. Z początku z pewnym niesmakiem potraktowałem ekspansję ludzką i powolne wymieranie innych ras. Ten schemat jest ostatnio popularny w światach fantasy – rzeczywistość dąży do unormalnienia, uprozaicznienia. Doszedłem jednak do wniosku, że ten typ świata jest bardzo wygodny dla Mistrza Gry. Najłatwiej przecież lokować przygody w świecie ludzkim, bo przecież znamy go najlepiej. Ukryte osady elfów, twierdze krasnoludów czy wioski halflingów służą jedynie jego ubarwieniu. A poza tym, przygody nie będą się toczyły przez tysiąclecia. Póki my żyjemy, elfy i krasnoludy zawsze będą chodzić po ziemi.*

Burzyłem się także początkowo na wprowadzenie do świata broni palnej, lecz po dłuższym zastanowieniu się zaakceptowałem i to.



Rozszerza to znacznie możliwości graczy – od czasu do czasu pozwalam się chłopakom dorwać do bomb lub armat. Wychodzą z tego niezłe numery.(...)

No, proszę jaki konstruktywny list. Miło nam, że niektórzy gracze i Mistrzowie Gry pragną się z nami podzielić doświadczeniami, wyniesionymi z własnych rozgrywek.

Teraz kilka spraw organizacyjnych. Chciałbym przypomnieć, że o ile chcecie od nas otrzymać odpowiedź na swój list, musicie nam dostarczyć zaadresowaną kopertę ze znaczkiem. Jeśli tego nie zrobicie, list taki pozostanie bez odpowiedzi (smoki błotne uwielbiają celulozę!). Zdarza się czasami, że przysyłacie listy z opinią o piśmie czy grach RPG, nie ma w nich żadnych pytań i nie wymaga on odpowiedzi, a mimo to w środku jest zupełnie niepotrzebna koperta. To dla Was jedynie niepotrzebne koszty. Wszystkie korespondujące z nami osoby proszę o cierpliwość. Okres oczekiwania na naszą odpowiedź może być nieco długi, nawet do kilku tygodni. Jest to skutek naprawdę dużej ilości korespondencji (swoją drogą serdeczne dzięki, choć nie dostajemy praktycznie żadnych listów od pań – czyżby żadna przedstawicielka płci pięknej nie uczestniczyła w naszych ulubionych zabawach?). Część z listów, które do nas przysyłacie może pozostać bez odpowiedzi indywidualnej. Po prostu na najczęściej powtarzające się pytania staram się odpowiadać na łamach pisma. Od następnego numeru **Magii i Miecza** utworzymy nową rubrykę w dziale **Warhammera**, w której znajdziecie odpowiedzi na Wasze pytania, dotyczące tego systemu, dlatego proszę, by odpowiednie zapytania były przesyłane w oddzielnych listach lub przynajmniej z dopiskiem "Pytania WH".

Poniżej lista osób, które zamówiły u nas **"Warhammera"** bądź **"Liczmistrza"** i go nie odebrały. Prosimy je o telefoniczny kontakt z redakcją:

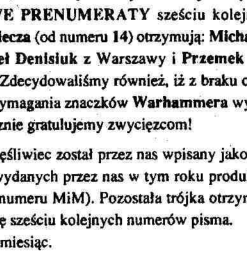
Kwiatkowski Maciej z Łodzi (WH), Nyziec Krzysztof z Sochaczewa (WH), Cebula Krzysztof z Chorzowa (WH), Skowron Bartłomiej z Rybnika (WH), Lamch Bartosz z Poznania (WH), Jaworski Bartłomiej z Oleśnicy (WH), Łuczyński Z. z Gliwic (WH), Kunicki Krzysztof z Poznania (Licz.), Klepacki Michał z Wrocławia (Licz.), Kawniczak Łukasz z Poznania (Licz.), Klepczarek Paweł z Łodzi (Licz.).

W poprzednim numerze napisałem, że wśród osób, które drogą prenumeraty zamówiły u nas pismo, **Warhammera** i **Labirynt** zostanie wylosowana osoba, która otrzyma od nas nagrodę. Otóż muszę stwierdzić, że żaden z klientów w naszej bazie danych nie spełniał założonych norm. Postanowiliśmy jednak przydzielić nagrody tym osobom, które były najbliższe spełnienia naszych warunków. Pierwsze miejsce, za które nagrodą są wszystkie nasze produkty z roku 1995, zajął **Paweł Szot** z Ropczyc. Począwszy od kolejnego numeru pisma (14), aż do końca tego roku otrzyma **ZA DARMO** wszystko, co uda się nam wydać. Kolejne trzy nagrody, czyli **DARMOWE PRENUMERATY** sześciu kolejnych numerów **Magii i Miecza** (od numeru 14) otrzymują: **Michał Górski** ze Słupska, **Paweł Denisiuk** z Warszawy i **Przemek Jasiński** z Nowego Targu. Zdecydowaliśmy również, iż z braku osób spełniających nasze wymagania znaczków **Warhammera** wysyłać nie będziemy. Serdecznie gratulujemy zwycięzcom!

Wylosowany szczęśliwiec został przez nas wpisany jako subskrybent wszystkich wydanych przez nas w tym roku produktów (zaczynając od tego numeru MiM). Pozostała trójka otrzymuje bezpłatną prenumeratę sześciu kolejnych numerów pisma.

Do zobaczenia za miesiąc.

Artur Marciniak



INFORMACJE

POCZĄTEK

Przedstawiamy Wam nowy dział – Informacje. Przede wszystkim będzie on w sobie zawierał to, o czym poprzednio pisaliśmy w „**Klubach**" – czyli informacje o konwentach i klubach z Polski. Jednak również będziemy tu zamieszczać wiadomości o tym, co się dzieje na świecie – co nowego wydaje się za granicą, jak tam się gra itp., recenzje itp. Mamy nadzieję, że ta formuła przypadnie Wam do gustu.

(jvd)

ZAPOWIEDZI

KRAKON '95

Krakowski Klub Miłośników Fantastyki "**Dżabersmok**" zaprasza na Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki i Gier Fabularnych

KRAKON '95

Odbędzie się on w budynku Szkoły Podstawowej nr 10 im. Marii Skłodowskiej-Curie, przy ul. Ks.F.Blachnickiego 1 (była ul. 15-go Grudnia). Dojazd z Dworca Gł. PKS/PKP tramwajem nr 7 do przystanku *Hala Targowa*, a stamtąd 5 minut na piechotę.

Jeśli chcecie spać, przywieźcie ze sobą karimaty i śpiwory.

Początek w piątek 17 lutego 1995 o godz. 17^{00}. Oficjalne otwarcie w sobotę o godz. 10^{00}, a zakończenie 19 lutego o godz. 14^{00}.

Na konwencie m.in.:

1. Bloki tematyczne: („*Broń w fantastyce - wyobraźnia, a realia*", „*Horror końca XX wieku*", „*Komiks*", „*Polskie systemy autorskie*", „*Średniowiecze – Mit i rzeczywistość*", „*Technologia – Komputer – fantastyczna maszyna*". W ramach każdego bloku tematycznego odbędą się prelekcje, dyskusje i spotkania z gośćmi, a na zakończenie – konkurs wiedzy na dany temat.

2. Gry, gry, gry: fabularne i strategiczne: zapewniamy miejsce i scenerię; przywieźcie swoje armie. Także wielki turniej Battletech'a.

3. Spotkania z redakcjami czasopism (m.in.: *Nowa Fantastyka, Fenix, Voyager, Magia i Miecz* oraz *Złoty Smok*).

4. Spotkania z honorowymi gośćmi (m.in.: T.Kołodziejczak, F.W.Kres, J.Rodek, A.Sapkowski, J.Szyłak, A.Szyndler).

5. Konkursy: w ramach bloków tematycznych oraz *wiedzy o Warhammerze* i *na najlepiej pomalowaną figurkę*.

6. Filmy, filmy, filmy.

7. Giełda staroci i nowości fantastycznych oraz **stoiska sprzedaży:** na giełdę przywieźcie to, co chcecie wymienić lub sprzedać (książki, czasopisma, gry, figurki, ...) Na stoiskach będziecie mogli nabyć książki, gry, figurki, komiksy i inne fantastyczne towary.

Koszt uczestnictwa: Gracze – 150.000 zł (15 nowych zł); dla kobiet zniżka – płacą tylko 100.000 zł (10 nowych zł).

Uwaga! Wstęp tylko od 16 lat. Osoby niepełnoletnie muszą przywieźć pisemną zgodę od rodziców lub opiekunów na udział w konwencie.

Adres kontaktowy: Anna Kalaga
tel. (012) 11-94-90
ul.Widok 14/70
31 - 564 Kraków

NA ŚWIECIE

KLIMAT PONAD WSZYSTKO

Bez wątpienia niemałej rzeszy graczy i prowadzących znudziły się bezpłciowe światy, złożone z wielu archipelagów czy podziemi, gdzie jedynymi wrogami są smoki. Otrzaskane pomysły, sterylne statki kosmiczne rodem ze Star Trek i tony sprzętu opisane w dziesiątkach dodatków oferują od lat te same atrakcje. Ale powstaje nowa generacja produktów, które pragną zaznaczyć swoją indywidualność i odróżnić się od starszych systemów, oferując ponure rzeczywistości zamieszkiwane przez osamotnionych lub przegranych ludzi.

Efekt powyższy tworzy się, podporządkowując świat wyselekcjonowanym klasom postaci lub zadań przed nimi stojących. Na skutek takiego kroku każdy już od początku gry ma wyznaczony cel w życiu, a bohaterowie często są postaciami tragicznymi, stojącymi na straconej pozycji.

W przygodach dużo większy nacisk kładzie się na tworzenie odpowiedniego klimatu i budowanie psychologicznej wiarygodności postaci, a sama rozgrywka bardzo rzadko sprowadza się do zabijania smoków i kolekcjonowania skarbów.

Doskonałym przykładem nowego podejścia do kwestii świata i całego otoczenia bohaterów jest gra firmy White Wolf pod tytułem „**Wraith: The Oblivion**" (co swobodnie przetłumaczone na język naszych pradziadów oznacza „Duch: zapomnienie"). Gracze wcielają się w dusze zmarłych, które ze wszystkich sił pragną przeciwstawić się zagładzie, nadchodzącej w postaci otchłani zapomnienia. Niestety, ich wysiłki są z góry skazane na niepowodzenie — bohaterowie mogą swój koniec co najwyżej opóźnić, ale przeznaczenie zawsze zwycięża.

(oprac. fgdg)



EUROPEJCZYCY NADCHODZĄ

Na światowym rynku gier fabularnych, zdominowanym przez Anglosasów coraz większą popularność zdobywają gry rodem ze starego kontynentu. Doskonałym przykładem tego zjawiska może być szwedzka gra „**Kult**", która początkowo zyskała dużą popularność w swojej ojczyźnie, a następnie w Niemczech, gdzie krążyła w dziesiątkach amatorskich tłumaczeń (jak w naszym kraju w starych, dobrych czasach). Spowodowało to, że jego autorzy postanowili wprowadzić przetłumaczoną wersję na rynek amerykański, gdzie zdobywa rosnącą popularność i pochlebne recenzje.

Grę charakteryzuje mroczny klimat i niekonwencjonalne podejście do tematu religii, skrzętnie pomijanego przez innych twórców RPG. Same przygody rozgrywają się w fikcyjnym mieście Metropolis, gdzie panuje atmosfera rodem z książek Clive Barker'a.

Podręcznik jest ładnie opracowany i porządnie wydany, przy czym warto nadmienić, że wprowadzenie na rynek plakatu z drapieżną ilustracją, która pierwotnie zdobiła okładkę, recenzent magazynu „White Wolf" skomentował następująco: „Jacusiu, mamusia nie będzie dłużej przychodzić do twojego pokoju".

Powyższa gra nie jest odosobnionym przypadkiem — zachęceni sukcesami „Kultu" wielcy producenci amerykańscy zaczęli nabywać inne europejskie systemy i dołączać je do własnej oferty (przykładem może być „**Nephilim**" firmy Chaosium).

(oprac. fgdg)

ŁATWIEJSZE NIŻ TAROT. CIEKAWSZE NIŻ PASJANS

Od kilku lat na zachodzie cieszą się rosnącą popularnością gry karciane, wykorzystujące fantastyczny sztafaż. Proste zasady i silny duch rywalizacji czynią z nich pasjonującą rozrywkę (choć dokupywanie kolejnych talii jest jednym z najłatwiejszych sposobów na pozbycie się wszystkich pieniędzy).

Wzrost popularności tej zabawy zainicjowały wspólnie firmy Garfield Games i Wizards of the Coast, wydając zestawy do magicznych pojedynków pod tytułem „**Magic: The Gathering**" (Magia: Zgromadzenie). W ślad podążyły małe i wielkie korporacje (w tym TSR ze swoimi „**SpellFire: Master The Magic**" i „**Blood Wars Card Game**" rozgrywającym się w świecie Planescape).

(oprac. fgdg)

CO NOWEGO NA ŚWIECIE?

Ponadto nadchodzący miesiąc jak zwykle przyniesie nam dziesiątki nowych dodatków do **Advanced Dungeons & Dragons**, kilkanaście nowych kart do gry oraz nowy dodatek do systemu **GURPS** pod tytułem „**Cthulhupunk**", opracowany przez Steve Jackson Games we współpracy z Chaosium.

Pojawi się także nowa edycja pierwszej gry fabularnej na świecie, czyli „**Classic Dungeons & Dragons**" (tym razem z 14 figurkami).

Ostatnią nowością jest mroczna gra pod tytułem „**HOL**" (co jest skrótem od „Human Occupied Landfill") z nowo powstałego działu firmy White Wolf. Dział nazwany został Black Dog Game Factory i jest nastawiony na produkcję wyszukanych gier raczej dla starszych i wymagających graczy.

(oprac. fgdg)

GAMESDAY'95

Wczesny ranek 23 października 1994 roku był w Londynie dość zimny. Nasza trójka, Jacek Rodek, Darek Toruń i niżej podpisany w niezłych humorach, choć z pewnymi trudnościami, związanymi ze znalezieniem właściwej drogi, opuściła angielską stolicę i po kilkugodzinnej jeździe dotarła do Birmingham. Świeciło słońce, dzień zapowiadał się piękny. Już z daleka widać było olbrzymi budynek **National Indoor Arena**, tak na oko ze dwa razy większy od katowickiego Spodka. Zajechaliśmy na parking, po czym pewni swego, wymachując specjalnym zaproszeniem od firmy **Games Workshop** spróbowaliśmy wejść do środka. I tu jakiś przemiły, czarnoskóry ochroniarz zmroził nas stwierdzeniem, że



obiekt jest czynny dopiero od 9. Z triumfem pokazałem mu zegarek, na którym była 8.59 i z uśmiechem na twarzy spytałem, czy rzeczywiście tak bardzo upiera się przy tej nieistotnej przecież minucie. Na co on, równie mile się uśmiechając, wskazał mi **swój** zegarek, na którym była 7.59 i słodkim głosem oznajmił, że właśnie tej nocy w Anglii nastąpiła zmiana czasu. Cholerni Angole, gdybyśmy o tym wiedzieli, można by pospać z godzinkę dłużej. Czas pozostały do wejścia na teren Areny spędziliśmy szwendając się w jej pobliżu, fotografując angielskich fanów i wdając się w konwersację z obsługą obiektu, która niezbyt dokładnie wiedziała, kto z nich władny jest udzielić nam kilku podstawowych informacji.

Żądni spotkania z przedstawicielami zapraszającej nas firmy weszliśmy w końcu do środka, gdzie oczekiwała na nas jakaś miła pani, która zaprowadziła nas do sali dla VIPów. Jednak jeszcze wcześniej udało nam się na przeciąg kilku chwil wyrwać na olbrzymią, pustą jeszcze w tej chwili salę główną. Dziesiątki stołów, blisko 200 ludzi z **GW**, którzy zjechali z całego kraju, by pomóc w organizacji imprezy, kilkanaście stanowisk z pracownikami centrali firmy. Niesamowite wrażenie. Rozbiegliśmy się w poszukiwaniu jakichś szczególnych atrakcji i wkrótce znaleźliśmy coś niesamowitego. Olbrzymią dioramę, wielkości jakieś 3 na 3 metry, przedstawiającą atak orków na bazę Imperialnych tytanów. Setki figurek, dziesiątki modeli (wszystko w skali **Epic**), ich jakość i precyzja wykonania, a dodatkowo sposób ustawienia, dzięki któremu mogliśmy prześledzić kolejne fazy natarcia przyprawiały o zawrót głowy. O dokładności wykonania makiety niech świadczy fakt, iż w jednym z wylotów tunelu, wiodącego na powierzchnię widać było miniaturowe diody, imitujące oświetlenie korytarza.

Na parkiecie trwał jeszcze gorączkowy ruch, ustawiano setki figurek, gotowych do wykorzystania przez graczy, my jednak udaliśmy się do loży, by przywitać się z szefami **GW**. Darek i Jacek zostali na razie w pomieszczeniu prasowym, ja natomiast zszedłem na dół, by zarezerwować sobie miejsce przy jednym ze stołów, na którym miała odbywać się rozgrywka **Warhammer Fantasy Battle**. Zająłem miejsce, pogadałem z obsługą, po czym byłem gotowy do stawienia czoła armii wysokich elfów. Grałem oczywiście swoimi ulubionymi ożywieńcami. Tuż przed dziesiątą rozległo się odliczanie, po czym do sali wdarło się z bojowymi okrzykami ponad osiem tysięcy fanów gier **Games Workshop**. Zalali całą salę i wkrótce nie można było się dopchać ani do stołów, ani do stanowisk z projektantami gier. Znalazłem przeciwnika i rozpoczęliśmy grę. Wkrótce stwierdziłem jednak, że mam kilku współdowódców, w dodatku niezbyt chyba dokładnie znających zasady gry. Po tym, jak jeden z nich stracił mojego ulubionego bohatera (o czym nawet nie raczył mnie poinformować), zdecydowałem się, że wycofanie własnej osoby będzie najrozsądniejszym wyjściem. Powłóczyłem się trochę po parkiecie, dokładnie obejrzałem wystawę sztandarów, przywiezionych przez graczy, po czym udałem się do miejsca, w którym siedzieli projektanci figurek. Pogadałem kilkanaście minut, zobaczyłem wzory nowych modeli i spotkałem Darka, który zdecydował się rozprostować nieco kości. Właśnie wspólnie oglądaliśmy drużynę kosmicznych marines, przedstawionych w postaci naturalnej wielkości posągów, gdy rozległy się zapowiedzi spikera, że oto za moment zobaczymy coś nieprawdopodobnego. Z ciekawością obróciliśmy głowy w kierunku wielkiego ekranu i za moment opadła mi szczęka (szczerze powiedziawszy Darkowi również, choć się do tego nie przyznaje). Otóż na ekranie puszczono film reklamowy, przedstawiający marines w akcji przeciwko genokradom. Nie była to żadna animacja komputerowa, tylko żywi aktorzy w pieczołowicie wykonanych kostiumach, wśród szczegółowych dekoracji itp. Realizatorem filmu okazał się Tom Lauten, którego inne prace mieliście być może okazję zobaczyć w *Koszmarze z ulicy Wiązów, Poltergeiście* czy *Crittersach*. Ogromna dbałość o szczegóły, wartka fabuła i doskonała muzyka złożyły się na arcydziełko. Co najciekawsze film ten ma być dla ewentualnych kontrahentów **GW** demonstracją tego, czym się ona zajmuje czyli pomyślany został jako zwykły film reklamowy. Producent **Warhammerów** wszedł ostatnio na giełdę i, jak mówili dyrektorzy, nierzadko napotykają na zdziwienie: – *Co produkujecie? Gry? Jakie gry?* – *Ano takie. Popatrzcie sobie.*

Kilka chwil po obejrzeniu filmu udaliśmy się zjeść cokolwiek, a później pogadaliśmy z Philem Gallagherem i Rickem Priestleyem, jednymi z autorów **WFRP**. Kilka następnych godzin spędziliśmy, biorąc udział w rozmaitych atrakcjach, takich jak szybkościowe malowanie figurek, pokaz sztandarów, zwiedzenie stoisk handlowych (nabyłem kilka bardzo ciekawych miniaturek do swojej armii) i rozmowy z różnymi ciekawymi ludźmi. Nagle zrobiła się szesnasta i sala opustoszała. Fani rozeszli się do swych autobusów (każdy sklep **GW** wystawiał jeden), a my, pełni świeżych wspomnień pojechaliśmy do Nottingham, gdzie przy kufelku piwa spędziliśmy miły wieczór w najstarszym pubie w tym mieście – jak głosiła reklama. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że następnego dnia piliśmy piwo w innym, znajdującym się kilkaset metrów dalej pubie, który był, według wiszącej nad wejściem tablicy, najstarszym pubem na całym świecie. Taka drobna ciekawostka.

Podsumowując naszą wizytę na **Games Day'94** trzeba powiedzieć, że w Polsce daleko nam jeszcze do takich imprez. Uczestników było ponad 8000 tysięcy, a mimo to organizacja była praktycznie niezawodna. Nie widziało się snujących bez celu graczy, choć niektórzy dobrowolnie siadywali sobie gdzieś na uboczu, by nieco odpocząć od wszystkich wrażeń. Trzeba niestety zauważyć, że sam **Games Day** przeszedł olbrzymią ewolucję i, jak mi się wydaje, niestety nie wyszło mu to na dobre. Po pierwsze impreza w obecnym swym kształcie nie ma praktycznie nic wspólnego z RPG. Jest to krótki, sześciogodzinny (a nie, jak kilka lat temu, trzydniowy) zjazd miłośników gier firmy **Games Workshop**. Osoby, które same nie grają w żadne systemy bitewne zaczynają po jakichś dwóch godzinach spacerowania po prostu się nudzić. Ale widziały gały co brały, wiedziałem, że o spotkaniu miłośników normalnego RPG nie mam nawet co marzyć. Pomimo tych uwag, uczestniczenie w tym zjeździe było niesamowitą frajdą i zabawą.

Artur Marciniak



Prosimy wypełniać czytelnie!

Poniżej znajduje się wzór kuponu, za pomocą którego można zamówić prenumeratę naszego pisma oraz zakupić numery archiwalne. Kupon, za pomocą którego możesz zamówić inne produkty naszego wydawnictwa znajduje się w dziale gier strategicznych, na stronie 73.

Zwracamy uwagę na to, że kupony MUSZĄ być wypełnione czytelnie. Wiemy, że jest na nich mało miejsca, by móc wszystko napisać wyraźnie i dużymi literami, ale postarajcie się przynajmniej napisać wyraźnie swoje imię i nazwisko oraz adres. Nieczytelne wpisanie tych danych uniemożliwia nam poprawną realizację Waszych zamówień i może być źródłem konfliktów pomiędzy Wami, a nami. Starajcie się pisać drukowanymi literami!

Wydawca

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie ....

wpłacający ....

....

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

podpis przyjmującego

pobrano opłatę
zł ....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie ....

wpłacający ....

....

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

podpis przyjmującego

pobrano opłatę
zł ....

Pokwitowanie dla poczty

zł ....

słownie ....

wpłacający ....

....

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

podpis przyjmującego

pobrano opłatę
zł ....

MAGIĘ I MIECZ

I INNE PRODUKTY WYDAWNICTWA „MAG" MOŻESZ NABYĆ W NASTĘPUJĄCYCH PUNKTACH:

1. Księgarnia „Eureka"
   ul. Kołłątaja 34,
   Wrocław
2. Księgarnia „Sami"
   ul. Rejtana 8,
   Wrocław
3. Sklep „Skrzat"
   ul. Podwale,
   róg P. Skargi,
   Wrocław
4. PHU „Mimax"
   ul. Piłsudskiego 34,
   Szczecin
5. Księgarnia „U Izy"
   ul. Wilcza 71,
   Warszawa
6. Księgarnia-Antykwariat
   ul. Belwederska 6,
   Warszawa
7. EMPiK,
   ul. Westerplatte 19,
   Zielona Góra
8. Sklep „Clown"
   ul. A.Struga 4,
   Łódź
9. Sklep „Plastuś"
   ul. Zamiany 16
   Warszawa
10. Dom Towarowy
    „KRAKUS"
    stoisko Centrum Gier
    podziemie
    ul. Anny 1
    Kraków
11. Księgarnia Naukowa
    ul. Jagiellońska 6
    Szczecin
12. Sklep „Ala i As"
    ul. Strzelecka 8
    oraz
    ul. Św. Marcina 47
    Poznań

Prosimy wypełniać czytelnie!

Przewidywany czas wydania naszych produktów:

Warhammer

„Warhammer FRP" – już się ukazał

„Liczmistrz" – już się ukazał

„Galeria bohaterów" – już się ukazała

„Księga wiedzy tajemnej" – styczeń/luty 1995

„Potępieniec" – luty/marzec 1995

Strategia

„Piotrków 1939" – styczeń/luty 1995

Dodatki do Magii i Miecza

Labirynt 2 – styczeń 1995

Taktyka i Strategia (dodatek o grach strategicznych) – marzec/kwiecień 1995

ZAMAWIAM:

PRENUMERATĘ PISMA "MAGIA i MIECZ"

☐ nr 14 - 16 za 10,50 Zł (105000zł)

☐ nr 14 - 19 za 21,00 Zł (210000zł)

"MAGIA i MIECZ - LABIRYNT"

☐ nr 2 za 3,90 Zł (39000 zł)

Archiwalne numery "Magii i Miecza"

2,20Zł (22000zł) za 1 egz. — 2,60Zł (26000zł) za 1 egz.

nr	ilość	nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	
		11	
		12	

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

ZAMAWIAM:

PRENUMERATĘ PISMA "MAGIA i MIECZ"

☐ nr 14 - 16 za 10,50 Zł (105000zł)

☐ nr 14 - 19 za 21,00 Zł (210000zł)

"MAGIA i MIECZ - LABIRYNT"

☐ nr 2 za 3,90 Zł (39000 zł)

Archiwalne numery "Magii i Miecza"

2,20Zł (22000zł) za 1 egz. — 2,60Zł (26000zł) za 1 egz.

nr	ilość	nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	
		11	
		12	

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

ZAMAWIAM:

PRENUMERATĘ PISMA "MAGIA i MIECZ"

☐ nr 14 - 16 za 10,50 Zł (105000zł)

☐ nr 14 - 19 za 21,00 Zł (210000zł)

"MAGIA i MIECZ - LABIRYNT"

☐ nr 2 za 3,90 Zł (39000 zł)

Archiwalne numery "Magii i Miecza"

2,20Zł (22000zł) za 1 egz. — 2,60Zł (26000zł) za 1 egz.

nr	ilość	nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	
		11	
		12	

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY
TANCERZE WOJNY II

Nowa profesja dla elfich bohaterów gry fabularnej **Warhammer Fantasy Roleplay**.

Matt Connell, Graeme Davis i D. Matalou

tłum. Artur Marciniak

W drugiej części artykułu *Tancerze Wojny* przyjrzymy się szkoleniu elity wojowników leśnych elfów, zapoznamy się ze szczegółowym opisem profesji tancerza wojny i ich specjalnych umiejętności oraz z informacjami na temat Adamnana-na-Brionhy, boga tancerzy wojny.

Brightbranch stał pośrodku dużej chaty. Samotny i nieruchomy pośród zbitego tłumu spoconych ciał. Czuł równocześnie podniecenie, dumę i zdenerwowanie – dzisiaj był jego Wielki Dzień. Dziś – o ile wszystko pójdzie dobrze – w końcu zostanie tancerzem wojny.

Wydawało mu się, że minęły wieki od czasu, gdy postawił pierwsze kroki na ścieżce, wiodącej ku tej dziwnej i uświęconej kaście. Z trudnością przypominał sobie czasy, gdy, tak jak inne elfy, zwykł myśleć o tancerzach jako obcych istotach – prawie przedstawicielach innej rasy. Brightbranch przeszedł szkolenie i jego ciało było tak silne, szybkie i zręczne, że nie przypuszczał nawet, iż coś takiego jest w ogóle możliwe. Duch i umysł również się zmieniły – dzika muzyka świętych bębnów i fletów przepływała przez jego ciało, poruszała coś wewnątrz niego, w głębi jestestwa. Z wielką trudnością pozostawał w bezruchu. Poprzedniego dnia wreszcie sprawdził się w bitwie. Teraz pozostał mu jedynie końcowy rytuał.

Pięcioro tancerzy skakało i zwijało się dookoła niego w rytmie coraz głośniejszych dźwięków kościanego fletu. Nagle, właściwie nie zauważając ruchu, poczuł na swym ramieniu lekkie dotknięcie. Nadszedł czas tańca.

Podskoczył niczym ryba wyskakująca z wody, w czasie salta kopnął wysoki zwornik budowli i strzasnął z dachu kilka okruchów. Wylądował idealnie – tylko kilka centymetrów od jednego z tworzących krąg ciał tancerzy. Jego sąsiad wygiął się niczym witka na wietrze, ale Brightbranch był szybszy – uderzył go lekko w ramię – markując śmiertelne uderzenie. Tancerz wojny opuścił krąg; pozostało czworo przeciwników.

Młody elf wyskoczył w górę lecz gwałtownie zmienił kierunek lotu. Trzech tancerzy dotknęło jedynie powietrza w miejscu, w którym powinien się znajdować. Młody elf opadł na stopy, a dwa zręczne klepnięcia pozostawiły w kręgu jedynie dwójkę współzawodników.

Tancerze wojny jednocześnie skoczyli w jego stronę, lecz Brightbranch już obracał się w lewo. W ostatniej chwili wysoka elfka o błyszczących, bursztynowych oczach i usztywnionych żywicą włosach barwy wschodzącego słońca zdołała obrócić się w jego kierunku. Gdy stopy Brightbrancha dotknęły ziemi, odbił się w przeciwną stronę – drugi tancerz przez ułamek sekundy zastygł w bezruchu. Wystarczyło to młodemu elfowi, by zadać czwarty cios.



Pokonani tancerze utworzyli luźny krąg wokół dwojga przeciwników, którzy powoli krążyli wokół siebie; Yavathol była przywódczynią trupy i Brightbranch był prawie pewien, że specjalnie go oszczędzała, by sprawdzić dopiero w bezpośredniej walce. Kocie oczy błyszczały w półmroku wewnątrz chaty, a uśmiech, błądzący na jej ustach rozpraszał Brightbrancha.

Młody elf zatrzymał się, złapał równowagę. Wiedział, że Yavathol jest niebezpiecznym przeciwnikiem, dlatego zdecydował, że pozwoli jej podejść. Wtedy będzie miał przynajmniej przewagę równowagi.

Po chwili, która wydawała się godziną, przywódczyni się poruszyła. Ruszyła w stronę Brightbrancha niczym wiatr, przemykający się między trawami. Elf wybił się wysoko w powietrze, ale przeciwniczka w jakiś sposób znalazła się obok niego, a nie na klepisku. Uniknął jej dłoni i przekoziołkował. Wciąż był wewnątrz kręgu, ale tym razem mało brakowało, by został pokonany.

Yavathol wylądowała i odbiła się niczym piłka. Wykonała salto, dzięki któremu znalazła się na tyłach budynku. Brightbranch również wyskoczył. Na ziemi wylądowali jednocześnie.

Dwie dłonie niczym węże wystrzeliły ku barkom przeciwnika. Brightbranch stał niepewnie, nie wiedząc czyj cios był pierwszy.

– Dobrze się spisałeś Brightbranchu – Yavathol zaśmiała się niczym dzika puma – Wygrałeś.

•CO WYDARZYŁO SIĘ DO TEJ PORY?•

W pierwszej części artykułu o tancerzach wojny drużyna poszukiwaczy przygód zostaje zaskoczona przez orków w głębi jakiegoś lasu. Wydaje się, że orkowie zabiją bohaterów, gdy nagle z gęstwiny drzew wypada troje elfów. Skacząc i wykonując salta, rzucają się w akrobatycznym ataku na zielonoskórych napastników. Elfy i pomagający im bohaterowie pokonują orków, po czym tancerze wojny odprowadzają poszukiwaczy przygód do swego obozowiska. Mają tam okazję ujrzeć jednego ze swych zbawców, młodego elfa o imieniu Brightbranch, wykonującego taniec rytualny, dzięki któremu stanie się prawdziwym tancerzem wojny.

•SZKOLENIE•

Zachwyceni niezwykłymi zdolnościami tancerzy wojny, twoi gracze mogą wyrazić zainteresowanie zdobyciem tej profesji dla swoich bohaterów. Jeśli rzeczywiście się tak stanie, Lord Edril najpierw wyjaśni, że tylko elfy mogą podjąć szkolenie, po czym powie, iż kandydat będzie musiał przejść przez wszystkie rytuały i próby, których wymaga się od pragnącego zostać tancerzem wojny członka elfiej społeczności. Jeśli gracze są nadal zainteresowani, elf powie, by udali się do Yavathol, gdyż to ona podejmuje wszystkie decyzje, dotyczące wioskowej trupy tancerzy.

Yavathol przyjmie kandydatów w chacie, w której mieszkają tancerze trupy. Z początku jest bardzo sceptycznie



nastawiona do nowoprzybyłych i trzeba ją przekonać o ich poważnych zamiarach. Wiele zależy teraz od zachowania kandydatów podczas pojedynku przywódczyni z bohaterami graczy, co miało miejsce tuż po przyjęciu Brightbrancha do trupy. Yavathol jest nastawiona pozytywnie, jeśli bohaterowie rzeczywiście z nią walczyli. Wysłucha ich również wtedy, gdy uniknęli wyzwania dzięki odpowiedniej wymówce, być może pochwale elfich wojowników. W przypadku, gdy kandydaci na tancerzy wojny nie przyjęli wyzwania, żadne gadanie nie przekona Yavathol o przydatności takich osób.

Yavathol z chęcią powita możliwość sprawdzenia bohaterów, jednak pod warunkiem, że ci ostatni zdołają przekonać ją o swym zaangażowaniu (postaraj się umiejętnie odegrać szorstki charakter przywódczyni trupy!). Aby zostać tancerzem wojny, kandydat musi zostać w rytualny sposób zaakceptowany przez kastę. Trzeba to zrobić przed testami, gdyż uważa się, że Adamnan-na-Brionha, bóg tancerzy wojny, powinien zostać powiadomiony o próbach kandydatów. Dzięki temu będzie mógł pomóc tym, którzy są tego warci i przeszkodzić niegodnym. W rzeczywistości taka ingerencja ze strony boga jest rzadka, ale rytuał musi być przestrzegany.

Obrządek jest prosty, odbywa się w obecności wszystkich mieszkańców osiedla leśnych elfów. Kandydaci muszą się trzykrotnie obmyć, symbolicznie usuwając w ten sposób swe stare życie w przygotowaniu na przyjęcie nowego. Następnie zostają ubrani w proste, białe, szaty, po czym klękają przed członkami trupy. Muzycy tancerzy wojny zaczynają grać jakąś melodię, prosząc Adamnana-na-Brionhę o przyjęcie kandydatów. Yavathol pyta ich, czy decyzja jest poważna, przypomina też, że wybrali niełatwy los. Wyrażone przez kandydatów potwierdzenie kończy rytuał. Chętni do zostania tancerzami wojny muszą od tej pory zamieszkać w ich chacie.

Następnego dnia ma miejsce próba. Rozpoczyna się obrzędowym tańcem, pod koniec którego bohaterowie otrzymują broń, której będą używać jako tancerze wojny. Następnie rozpoczyna się właściwa próba.

Może ona przybrać jedną z kilku form (patrz niżej). Powinieneś wybrać taką, jaka najbardziej do ciebie przemawia. Niezależnie od tego, którą wybierzesz, uczyń próbę jak najbardziej realną. Z łatwością można sprawić, by była to zwykła formalność przed osiągnięciem przez bohatera statusu tancerza wojny. Nie pozwól na to! Powinieneś spróbować uzmysłowić graczom, że próba jest rzeczywista – nie ma taryfy ulgowej. Dzięki temu będzie ona ekscytująca dla graczy i w przypadku, gdy się im powiedzie wzmocni w nich uczucie dokonania czegoś wyjątkowego.

Poniżej opisano szczegółowo trzy rodzaje prób:

1. Próba może być walką z jakimś odpowiednim wrogiem (takim jak orkowie, z którymi walczył Brightbranch). Jeśli skorzystasz z tej możliwości, kandydaci powinni być utrzymywani w stałej gotowości, aż do chwili, w której zwiadowcy Yavathol doniosą o jakimś stosownym przeciwniku. Najbardziej prawdopodobnym wrogiem są goblinoidzi bądź zwierzoludzie, ale można tu również wykorzystać prawie każdego potwora. Najważniejsze jest tu odpowiednie przygotowanie spotkania tak, by twych bohaterów oczekiwało trudne zadanie. Towarzyszy im co prawda Yavathol, ale trzyma się ona z boku, ocenia jedynie wyczyny bohaterów. W razie potrzeby ruszy na pomoc, ale jedynie wtedy, gdy BG znajdą się w naprawdę poważnych opałach – chodzi tu o trafienia krytyczne, bądź wydanie punktów przeznaczenia! Każdy bohater, który krzyknie o pomoc otrzyma ją, ale z pewnością nie przejdzie próby.
2. Kandydat może zostać wypróbowany w czasie walki sam na sam z przywódcą trupy. Yavathol wybierze ten rodzaj testu dla każdego bohatera, który jeszcze z nią nie walczył. Aby przejść przez tę próbę, osoba chcąca zostać tancerzem wojny musi w czasie walki przynajmniej raz trafić wodza trupy i, co ważniejsze, nie może przerwać boju nawet w razie zagrożenia swego życia – przywódca przerwie pojedynek, gdy on lub ona będzie zadowolona z wyczynów kandydata, co często ma miejsce po zadaniu poważnych ran, mających na celu wypróbowanie odwagi kandydata.



3. W próbie ostatniego rodzaju może uczestniczyć reszta drużyny. Każda osoba, pragnąca zdobyć profesję tancerza wojny musi zadać cios sześciu kolejnym przeciwnikom, nie będącym tancerzami wojny. Przeciwnicy to zwykle elfy, ale goście honorowi (to znaczy członkowie drużyny!) są również do przyjęcia. Gdy tylko kandydat na tancerza zada cios (to znaczy spowoduje stratę choć jednego punktu **Żyw**), przechodzi do kolejnego przeciwnika. Od przeciwników kandydata oczekuje się, że będą walczyć najlepiej jak potrafią. Yavathol będzie sprawdzać, czy nikt nie próbuje oszukiwać. W dowolnej chwili kandydat może przerwać walkę, jednak w ten sposób nie uda mu się przejść próby.

Po próbie kandydat musi wykonać rytualny taniec, który zadowoli Yavathol. Najlepiej jest rozegrać to w ten sposób, by gracze rzeczywiście poskakali dookoła pokoju! Jeśli twoi gracze są zbyt skrępowani, przydziel każdemu z nich test **Wytrzymałości**, który odzwierciedli wyczerpanie, będące rezultatem walki z sześcioma przeciwnikami, a następnie test **Zręczności**, odzwierciedlający elegancję ruchu. Niepowodzenie dowolnego z testów oznacza, że osoba chcąca zostać tancerzem wojny tańczyła źle, wskutek czego nie może nim zostać.



•WSKAZÓWKI DLA MISTRZA GRY•

Prowadząc tę część przygody powinieneś spróbować oddać atmosferę rytuału i ceremonii – dla bohaterów jest to ważne przeżycie, dlatego powinni je dobrze zapamiętać. Jeżeli bohaterowie zdołali przejść przez próbę, spędzą całą noc ćwicząc podstawowe akrobacje i przygotowując się w ten sposób do jutrzejszej publicznej ceremonii, w trakcie której zostaną przyjęci do trupy. Włosy bohaterów zostają ufarbowane i odpowiednio ułożone, a ciała pomalowane w rozmaite wzory, które muszą pozostać na ciele, aż zetrą się same.

Po tych wszystkich ceremoniach rozpoczyna się prawdziwe szkolenie, w czasie którego bohaterowie uczą się wszystkich specjalnych umiejętności tancerzy wojny, kodeksu ich postępowania oraz miejsca, zajmowanego przez nich w społeczności elfów. Nowych tancerzy uczy się również obrządku Adamnana-na-Brionhy, Pana Tańca. Szkolenie można przeprowadzić w dwojaki sposób – obie możliwości są opisane poniżej, powinieneś wybrać tę, która bardziej odpowiada sposobowi prowadzenia przez ciebie własnej kampanii.

Możliwość numer 1: Szkolenie trwa kilka tygodni, płaci się za nie *punktami doświadczenia* dokładnie tak, jak w przypadku innych profesji. Jeśli chcesz, by w trakcie następnych przygód gracze prowadzili swych stałych bohaterów, powinieneś wybrać tę opcję.

Możliwość numer 2: Nauczenie się nowych, trudnych umiejętności wymaga poświęcenia kilku *lat*. Dla elfa nie ma to specjalnego znaczenia, ale dla bohatera, prowadzonego przez gracza ma olbrzymią wagę. Jak może grać, skoro jego bohater przechodzi właśnie szkolenie? Nie powinno być to problemem – po prostu w tym wypadku jeden z tancerzy wojny chciałby zaznać nieco przygód. Jeśli gracz się na to zgodzi, możesz wylosować takiego bohatera, a zainteresowana osoba przyjmie wtedy jego rolę. Dzięki temu, jeśli zaistnieje kiedyś konieczność, taki gracz dysponuje „zapasowym" bohaterem. Szkolący się tancerz wojny może później wrócić do gry.

•TANCERZE WOJNY A SPOŁECZEŃSTWO ELFÓW•

Bycie tancerzem wojny to coś więcej niż kilka nowych umiejętności. Tancerze wojny zaczynają zwykle czcić nowego boga i rozpoczynają życie we wspólnocie innych tancerzy. Przyjęcie elfa do trupy oznacza dla niego nowe życie – tancerze wojny postrzegają siebie jako elitarnych wojowników, a ich poświęcenie często graniczy z fanatyzmem. Ich wiara we własną wyższość, niemal zadufanie jest przyczyną, dla której oddzielają się od głównego nurtu społeczeństwa elfów i żyją we własnych społecznościach, funkcjonujących na obrzeżach leśnych osiedli.

Chociaż większość trup jest silnie związana z pobliskimi osiedlami i zwykle przyjmuje polecenia lub, jak je nazywają, prośby wodza osady, ich działalność określa głównie przywódca trupy, szanowany wojownik, którego wódz osady traktuje jak osobę o zbliżonej pozycji. Inne elfy powszechnie szanują tancerzy, gdyż nikt nie wątpi w ich wkład w obronę elfich osiedli i wiosek. Jednak szacunek ten jest w pewnym stopniu oparty na strachu i podejrzliwości wobec tych, którzy wybrali życie z dala od innych. Niezwykłe zwyczaje tych wojowników są dla zwykłych elfów niepokojące.

Powinieneś się upewnić czy bohaterowie, którzy zostali tancerzami wojny wezmą sobie do serca te wskazówki, czy po prostu będą traktować swych bohaterów jak nie posiadające żadnej głębi maszyny do zabijania. W celu zmuszenia gracza do odgrywania bohatera jako rzeczywistego tancerza wojny możesz wykorzystać przychylność i szacunek elfiej społeczności i okazjonalne błogosławieństwo ze strony Adamnana-na-Brionhy. Jeśli bohater ciągle zachowuje się w sposób niegodny lub tchórzliwy, nie powinieneś obawiać się okazać niezadowolenia, żywionego wobec niego przez Pana Tańca, które może przybrać formę odebrania mu jednej, bądź kilku umiejętności specjalnych (bohater cierpi z powodu silnych bólów mięśni, uniemożliwiających mu używanie tych zdolności) aż do momentu, w którym osoba taka oczyści się poprzez podjęcie jakiejś odpowiedniej próby.

•PROFESJA TANCERZA WOJNY•

Tancerze wojny są najbardziej szanowanymi wojownikami spośród leśnych elfów Starego Świata. Żyją, by w walce zdobyć sławę, poświęcają się osiągnięciu najwyższych umiejętności bojowych. Są również mistrzami przedstawień i tańców. Swe zadziwiające wyczyny wykonują z niezwykłą łatwością i gracją.

Tancerzy wojny można znaleźć w wielu większych, leśnych osiedlach elfów Starego Świata. Preferują towarzystwo własnej rasy, lecz często żyją w pewnej odległości od osiedla. Czekając na walkę, ćwiczą swe bojowe pieśni i zdolności.

Tancerz wojny może zostać poszukiwaczem przygód z wielu powodów. Życie, jakie prowadzi taka osoba dostarcza wielu emocji i prawie nieograniczonych możliwości do wypróbowania swych umiejętności podczas walki z różnymi przeciwnikami. Tancerze są bardziej dzicy od większości elfów, dlatego niektórzy z nich dochodzą do wniosku, że życie w lesie jest nudne i zbyt spokojne. Czasami zwracają się ku poszukiwaniu przygód na skutek jakiegoś wydarzenia, podobnie jak krasnolud zostaje zabójcą trolli (chociaż niezbyt mądrze jest dokonywać takiego porównania w obecności któregokolwiek z nich).

Tancerze wojny wyróżniają się swą pełną gracji dumą, miłością do walki i przywiązaniem do jaskrawo ufarbowanych włosów, często usztywnionych żywicą.

SCHEMAT ROZWINIĘC

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
+1	+40	+20	+3	+3	+8	+20	+2	+10			+20		+10

UMIEJĘTNOŚCI

akrobatyka, oburęczność, taniec, rozkojarzenie, uniki, celne strzelanie – tylko broń rzucana, specjalna broń – broń dwuręczna, silny cios, celny cios, unieruchomienie*, bojowy śpiew*, wirująca śmierć**

*Nowe umiejętności opisane poniżej.

PRZEDMIOTY

broń ręczna, tarcza, włócznia bądź miecz dwuręczny bądź dwuręczny topór.

Do profesji przejść można z następujących profesji*:

łowca nagród, kapitan najemników, szampierz, gladiator, banita, zwiadowca

* Tylko elfy mogą zdobyć tę profesję.

PROFESJE WYJŚCIOWE

kapitan najemników, przywódca banitów, szampierz

•UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE•

UNIERUCHOMIENIE

Dzięki tej umiejętności tancerz wojny może ogłupić przeciwnika, wykonując serię gwałtownych fint i zwrotów. Chcąc jej użyć, tancerz wojny musi wykonać udany test **Inicjatywy**. Jego przeciwnik musi wykonać test **Siły Woli** – jeśli będzie on nieudany, tancerz otrzymuje dodatni modyfikator +10 do trafienia tego przeciwnika, a unieruchomiona ofiara ujemny modyfikator do trafienia tego tancerza równy -10. Tancerz, walczący z więcej niż jednym przeciwnikiem musi wykonać tylko jeden test **Inicjatywy**; testy **Siły Woli** muszą wykonać wszyscy przeciwnicy i ci, którym się on nie uda, odczuwają jego skutki.

Modyfikatory są stosowane (bez konieczności wykonywania kolejnych testów) aż do momentu, w którym unieruchomiony przeciwnik zdoła zadać tancerzowi wojny celny cios (nie musi on spowodować żadnych obrażeń).

Tancerz wojny nie potrafi unieruchomić przeciwnika, który ma 6 lub mniej punktów Int lub który jest odporny na oddziaływania psychologiczne (np. ożywieńcy).

BOJOWY ŚPIEW

Z tej umiejętności tancerz wojny może skorzystać tylko w czasie szarży na przeciwnika. Śpiew będzie skuteczny, jeżeli tancerz wykona udany test **Inteligencji**. Efekty bojowego śpiewu są następujące:

1. Tancerz wojny może zdecydować się wpaść w *furię*.
2. W czasie, gdy tancerz śpiewa, wszystkie osoby walczące po jego stronie otrzymują dodatni modyfikator +10 do testów strachu i grozy.
3. W czasie, gdy tancerz śpiewa, wszystkie wrogie istoty otrzymują ujemny modyfikator -10 do testów strachu i grozy.

Bojowy śpiew trwa do momentu, w którym tancerz zostanie zraniony bądź spędzi rundę poza walką (tzn. kiedy nie jest ani atakowany, ani nie próbuje trafić przeciwnika). Podczas następnego ataku można próbować bojowego śpiewu po raz kolejny.

ROZKOJARZENIE

Dzięki tej umiejętności tancerz wojny może utrzymać przeciwnika na dystans poprzez wykonanie serii skomplikowanych, prawie baletowych skoków, zwrotów i salt.

Tancerz wojny nie może wykonywać żadnych ataków w czasie rundy, w której wykorzystuje tę umiejętność, ale ma dodatni modyfikator +10 do wszystkich prób parowania i uników. Zawdzięcza to niezwykłym ewolucjom i unikom. Tancerz. który zostanie zraniony może używać tej umiejętności w ciągu następnej rundy nie.

WIRUJĄCA ŚMIERĆ

Kiedy tancerz wojny wprowadzi się w stan maniakalnej furii zwany *Wirującą śmiercią*, może wykonać tyle dodatkowych ataków, ile wynosi wielkość jego cechy **Ataki**. W ten sposób, **A** 3 pozwala na wykonanie 3 dodatkowych ataków. Za każdy dodatkowy atak trzeba zapłacić jednym punktem **Żywotności**, odzwierciedla to wyczerpanie spowodowane furią.

W czasie wykorzystywania tej umiejętności tancerz wojny nie może *parować* ciosów, chociaż może próbować ich *unikać*. Punkty **Żywotności**, zużyte w trakcie stosowania *wirującej śmierci* są odzyskiwane w normalny sposób. Tancerz wojny, który zostanie sprowadzony do 0 punktów **Żywotności** wskutek użycia *wirującej śmierci*, traci przytomność do momentu odzyskania 1 punktu **Żyw**.

Umiejętności tej nie można używać w połączeniu z *rozkojarzeniem*, *unieruchomieniem* lub *bojowym śpiewem*.

PSYCHOLOGIA

Podobnie jak wszystkie elfy, tancerze wojny są *skłonni do niechęci* w stosunku do krasnoludów, a dodatkowo *nienawidzą* wszystkich goblinoidów.

BROŃ I PANCERZ

Tancerze wojny nie mogą używać żadnej umiejętności specjalnej, jeśli na jakimś obszarze ciała noszą więcej niż 1 Punkt Pancerza niemagicznej zbroi (za wyjątkiem tarczy) lub jeśli posługują się bronią inną, niż służąca do walki wręcz czy strzelecka.

•ADAMNAN-NA-BRIONHA: PAN TAŃCA•

Opis: Adamnan-na-Brionha narodził się ze związku Dźwięku i Ruchu we mgle, istniejącej przed nadejściem czasu. Tancerze wojny utrzymują, że jest on Najwcześniejszą Istotą, tym, którego taniec określa Wszechświat. Znany jest również jako *Pierwszy* i *Pan Tańca*.

Adamnan-na-Brionha odzwierciedla dwa wydawałoby się przeciwstawne aspekty życia – radość tańca i furię usprawiedliwionego zabijania. Pojawia się jako elf, którego lewa strona ciała jest wysmukła i pełna elegancji, a prawa pokryta muskułami potężnego wojownika. Również na jego twarzy sąsiadują grymasy wszechogarniającego szczęścia i gwałtownego gniewu.

Tancerze wojny wierzą, iż to właśnie dokonywane przez nich połączenie wojny i tańca zapewnia ziemską interpretację kosmicznej manifestacji ich bóstwa.

Charakter: Neutralny

Symbol: Adamnan jest symbolizowany przez flet, trzymany w zaciśniętej pięści. Wyznawcy Pana Tańca zwykle przyjmują jedną z ekstrawaganckich fryzur, charakterystycznych dla tancerzy wojny, a dodatkowo muszą nosić symbol swego boga bądź to w postaci naszyjnika, bądź pary kolczyków. W lewym uchu noszą kolczyk, przypominający miniaturowy flet, zwykle wykonany ze srebra, w prawym zaciśniętą pięść, zwykle ze złota.

Zasięg kultu: Adamnan-na-Brionha jest wyznawany przez leśne elfy w całym Starym Świecie. Czczą go wszyscy tancerze wojny.

Świątynie: Formalności, występujące w większości religii są obce duchowi elfów, nie używają oni normalnych świątyń. Adamnana-na-Brionhę powinno czcić się w sercu, a nie wiązać go z jakimś miejscem.

Przyjaciele i wrogowie: Wyznawcy Adamnana pozostają w dobrych stosunkach z osobami, czczącymi pozostałych bogów panteonu leśnych elfów. Są nastawieni pozytywnie (choć nieco paternalistycznie) do wyznawców Dawnej Wiary i Taala oraz Rhyi. W dość dobrych stosunkach pozostają również z czcicielami Ranalda.

Pozostałe kulty ludzkich bogów są ignorowane, a bogowie krasnoludzcy są postrzegani z pewną dozą rozbawienia.

Tradycyjnie wrogie rasy – zwłaszcza goblinoidy – są znienawidzone i uważane za szkodniki, które należy niszczyć przy każdej sposobności.

Dni świąt: Dla wyznawców Adamnana-na-Brionhy daty są nieważne, dlatego jego kult nie określił dni świętych. Ważne są *działania* i *wydarzenia*, dlatego tańczenie, usprawiedliwione zabijanie, szkolenie i przyjmowanie do trupy nowych członków, jeśli jest wykonywane w odpowiednim stanie umysłu, uważa się za działania święte. Dla osób, które są zaznajomione z tajemnicami Adamnana, każde działanie, choćby trywialne, jest częścią Tańca Życia, Każde doświadczenie jest ważne w tym samym stopniu.

Wymagania kultu: Kult jest otwarty dla wszystkich elfów. Zanim elf zostanie nowicjuszem Adamnana musi skompletować profesję tancerza wojny.

Przykazania: Kult Adamnana nakłada na swych członków nieliczne przykazania: muszą utrzymywać się w sprawności fizycznej i nie mogą zachowywać się w sposób zagrażający dobru elfiej rasy.

Mimo to niektóre rzeczy szczególnie zadawalają, bądź gniewają Adamnana; są one zwykle powiązane z przyzwyczajeniami, a nie z działaniami różnych osób. Radosne wkroczenie do walki i usprawiedliwiony gniew, walka i elegancja ruchów radują Pana Tańca. Gniewa go podły mord, niezręczność i tchórzostwo.

Używane czary: Kapłani Adamnana mogą używać wszystkich czarów prostej magii i magii wojennej z wyjątkiem *ognistej kuli, podmuchu wiatru, świetlistego pioruna* i *przekleństwa przyciągania strzał*. Zamiast tego kapłani Adamnana mogą korzystać z czaru iluzyjnego poziomu 1 *dezorientacja wroga* i elementalnych czarów *chmura dymu* (poziom 1), *odporność na ogień* (poziom 2) i *burza pyłowa* (poziom 3).

Umiejętności: Nowicjusze i kapłani Adamnana mogą na każdym poziomie rozwoju dostać *jedną* z następujących umiejętności: *taniec, muzykalność, śpiew, bijatyka i zapasy*. Jak zwykle trzeba wydać na nie punkty doświadczenia.

Próby: Próby, nakładane przez Adamnana będą zwykle wymagać rozprawienia się z istotą bądź grupą istot, które traktują elfy bez szacunku – na przykład goblinoidami, wkraczającymi do lasu bądź ludzkimi drwalami i wypalaczami węgla, którzy odważyli się zapuścić w głębsze partie puszczy i ścinać drzewa *lornalim*. Styl, z jakim zadanie zostało wykonane jest co najmniej tak samo ważny jak sukces.

Błogosławieństwa: Błogosławieństwa zsyłane przez Adamnana mogą przybrać formę jednokrotnego wykorzystania jakiegoś czaru, którejś z umiejętności wyliczonych powyżej lub automatycznego sukcesu w jednym z następujących testów: *skok, upadek, zeskok, reakcja, ryzyko* lub dowolnego testu wymagającego użycia **WW**.



Drukarze i Milleniści

Jim Bambra

 tłum. Maciek Kocuj

Pomimo tego, że poniższe informacje dotyczą Middenheim, mogą z powodzeniem odnosić się do innego miasta Imperium, a po niewielkich przeróbkach nadają się do wykorzystania w każdym cywilizowanym miejscu Starego Świata.

DRUKARNIA OTTONA

Przy jednej z wielu bocznych uliczek Middenheim, w dzielnicy Wynd, stoi stary, nędzny magazyn. Nad drzwiami wisi szyld, na którym można przeczytać: *Drukarnia Ottona – drukowanie ulotek i książek na życzenie.* Za drzwiami znajduje się małe, zakurzone biuro, w którym można zwykle znaleźć właściciela – Starego Ottona. Otto siedzi za dużym, poplamionym atramentem biurkiem, bezładnie zawalonym papierami. Za nim, przy ścianie, stoją półki wypełnione książkami i broszurami, wśród których najwięcej jest przewodników po Middenheim i dokumentów, dotyczących spraw administracyjnych. Zza prowadzących w głąb budynku zamkniętych drzwi, docierają przytłumione odgłosy prasy drukarskiej, świadczące o toczącej się tam pracy.

Odwiedzający drukarnię zostają przywitani radośnie słowami: *Witajcie, co mogę dla was zrobić? Chcecie może usiąść? Czekajcie, niech tylko przesunę tę stertę papieru, żebyście mogli na niej spocząć.* Porusza się zaskakująco szybko i już po chwili przeciera szmatą dwa, zaimprowizowane z ryz papieru siedzenia, usytuowane naprzeciwko biurka. *Chcecie może napić się wina, gdy będziemy mówić o interesach? Zawsze mówię, że odrobina tego trunku pomaga uspokoić nerwowość dnia i ułatwia prowadzenie handlowych negocjacji.*

Niezależnie, czy goście skorzystają z poczęstunku, Otto zapyta jakich usług drukarskich poszukują. Ceny w jego drukarni są dość umiarkowane i zmieniają się proporcjonalnie do ilości zamawianych kopii. Może wydrukować wszystko: od małej ulotki do dużej książki.

STARY OTTO - DRUKARZ

Człowiek, Demagog & Rzemieślnik

Otto wygląda na jakieś 68 lat. Zawsze nosi stary, poplamiony atramentem fartuch. Grube szkła okularów zniekształcają mu twarz, dzięki czemu wydaje się, iż jego oczy są na pół metra zapadnięte w głąb czaszki. Jego głowę zdobi kołtun szarych, poskręcanych włosów oraz długa, kozia bródka.

Mimo, że jego ciało ugina się już pod ciężarem lat, a twarz jest głęboko pobrużdżona zmarszczkami, umysł Ottona jest wciąż nadzwyczaj sprawny, a jego oczy jasno iskrzą się zza okularów. Jest przyjacielski dla każdego, z kim rozmawia, niezależnie od społecznego statusu tej osoby. Daje swoim rozmówcom czas na to, by poczuli się jak u siebie w domu. Stara się pokazać jako uczciwy rzemieślnik, chcący zapewnić klientom pełną i najlepszą obsługę.

Jednak wbrew swojemu stereotypowemu wizerunkowi Otto jest jednym z ważniejszych członków Nowych Millenistów – radykalnej grupy, poświęcającej się odmienianiu społeczeństwa zarówno w obrębie Middenheim, jak i w całym Imperium (patrz opis **Nowi Milleniści**).

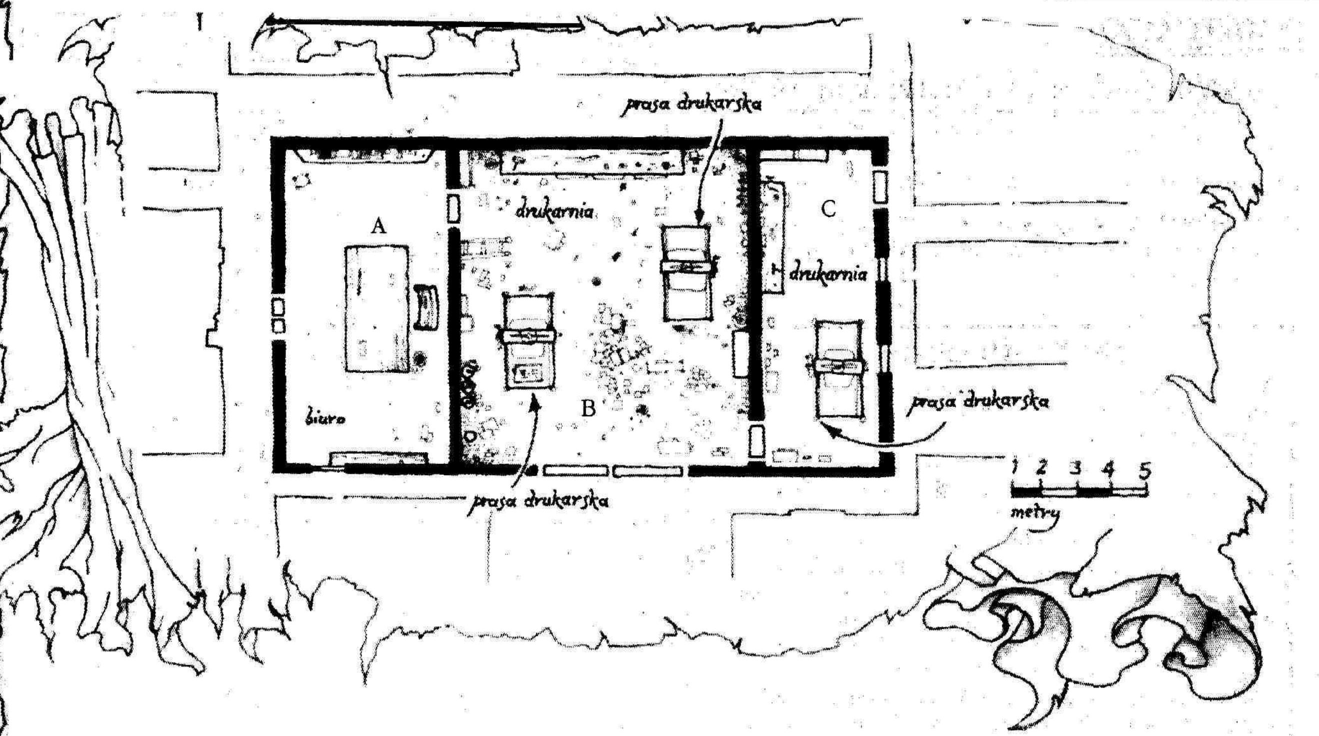
Otto jest racjonalnym i rozsądnym człowiekiem, który każdego może w spokojny sposób przekonać do swoich poglądów. Jest daleki od fanatyzmu, wszystkie jego argumenty oparte są na zdrowym rozsądku. Zdaje sobie sprawę, że racjonalnie urządzone społeczeństwo przyniosło by korzyści o wiele większej ilości ludzi, niż obecne. Jednak Otto jest świadom tego, że Nowi Milleniści są postrzegani przez władze miasta jako potencjalne niebezpieczeństwo, dlatego chce utrzymać swoją działalność w sekrecie. Nawet jeżeli władze nie wsadziłyby go do więzienia, to mogłyby, stosując różne metody, doprowadzić do zniszczenia jego pras drukarskich, a tym samym zamknięcia mu interesu. Dlatego Otto nigdy nie da się namówić, niezależnie kto i jak mocno będzie go prosił, na drukowanie nielegalnej literatury. Jedyny sposób, aby tego dokonać, to skontaktować się wcześniej z jakimś podżegaczem, który będzie mógł potem zaaranżować potajemne spotkanie z Ottem (patrz opis **Kontakt z Nowymi Millenistami**).

Sz	WW	US	S	Wt*	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	34	46	3	4	7	50	1	44	47	46	50	52	76

Umiejętności: *gadanina, powożenie, wykrywanie magii, krasomówstwo, czytanie i pisanie, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język – gildii, sekretne znaki – rzemieślników, bardzo wytrzymały*.*

Przedmioty: Poplamione atramentem ubranie, miecz trzymany pod biurkiem, 40 ZK w sakiewce, 156 ZK w szufladzie biurka, klucz do tej szuflady.





Ceny: Przyjmując zlecenie na wydrukowanie 100 egzemplarzy książki Otto żąda 30 ZK za każde 100 stron, każdej kopii. Wydrukowanie 100 egzemplarzy książki kosztuje minimum 2000 ZK. Na każde dodatkowo zamówione 100 kopii cena za 100 stron jest redukowana o 1 ZK aż do minimum 10 ZK. Przygotowanie prasy do wydrukowania stustronicowej książki zajmuje 3 dni, a sam druk 100 egzemplarzy trwa dni 10. Szybkość drukowania może zostać zwiększona o 50%, ale koszty są wtedy większe o 100%. Otto może zwiększyć wydajność jedynie poprzez nadgodziny, za które musi swoim pracownikom sporo dopłacać.

Druki jednostronicowe są o wiele tańsze. Kosztują 1 ZK za sto kartek. Za każde dodatkowe 500 egzemplarzy oferowane są zniżki. 500 stron kosztuje tyle samo co 400, 1000 tyle samo co 800 itd.

Powyższe ceny odnoszą się do druków o zwykłej jakości. Otto żąda do 200 dodatkowych procent za ozdobniki i drzeworytowe ilustracje.

DRUKARNIA

Drzwi z biura Ottona (A) prowadzą do pracowni drukarskiej (B) gdzie stoją dwie prasy, obsługiwane przez trzech pracowników. Ewentualni klienci oprowadzani są po tym pomieszczeniu przez Ottona, który pokazuje rzędy ołowianych czcionek, poukładanych na rozmieszczonych wokół pokoju stojakach, paki papieru, leżące na podłodze, stosy częściowo wydrukowanych książek i zapełniające półki broszury. Otto skrupulatnie oprowadzi gości po pokoju, przepraszając za bałagan: *Mamy ostatnio tyle roboty, że łatwiej jest nam sortować wszystko na podłodze, a dopiero później układać na półkach. Dlatego proszę stąpać ostrożnie, bo chyba nie chcemy, aby ktoś wpadł pod prasę drukarską.*

Prasy są prymitywne, ale wydajne; matryce z ułożonymi czcionkami dociskane są przy pomocy śrub do kolejnych arkuszy papieru. Otto posiada trzy rodzaje czcionek i szczegółowo omówi zalety wszystkich.

Tekstura gotycka – *Efektowne i ładne litery, niestety trudne do odczytania. Można za ich pomocą wywierać wrażenie na ludziach, zwłaszcza na tych, którzy nie umieją czytać.*

Antykwa – *Wygląda bardzo klarownie. Użyteczna i łatwa w czytaniu. Idealna do książek i broszur.*

Imperiał – *Imponująca. Daję słowo. Wiecie, używają jej do drukowania cesarskich dokumentów. Doskonałe połączenie dwóch poprzednich typów – przydatna w krótkich proklamacjach, ukochanych przez naszych znakomitych władców. Sukces murowany, a przy okazji zdziwicie swych przyjaciół znajomościami w urzędach.*

Otto nie pokaże gościom pomieszczenia, znajdującego się za drzwiami, prowadzącymi z pracowni drukarskiej w głąb budynku. Jeżeli zostanie o to zapytany powie – *Och, tam składujemy papier. Magazyn. Nic interesującego.*

W tajemnicy przed zewnętrznym światem drukarnia Ottona produkuje większość ulotek, rozprowadzanych na ulicach Middenheim przez podżegaczy (nawet tych, którzy nie mają powiązań z Nowymi Millenistami, Otto jest zawsze gotów pomóc każdej sprawie kłopotliwej dla władz lub nawołującej do poprawy losu zwykłych ludzi.

Zamknięty pokój (C) kryje jeszcze jedną prasę, używaną tylko do produkcji nielegalnych materiałów. Jest ona przystosowana do drukowania ulotek, obwieszczających nadejście Nowego Millenium, w którym zwykli ludzie będą sami kontrolować własne przeznaczenie, nie będąc uzależnieni od kaprysów szlachetnie urodzonych lub tłustych i bogatych dostojników kościelnych (patrz przykłady druków). Dwóch podżegaczy drukuje tu ulotki, nawołujące do zniesienia podatków i obalenia istniejącego porządku. Ulotki, posortowane w różnej grubości pliki, stoją schludnie poustawiane pod ścianami. Panuje tu, w odróżnieniu od oficjalnej części drukarni, czystość i porządek.

Istnienie tej prasy drukarskiej jest pilnie strzeżonym sekretem, znanym tylko pracownikom Ottona i niektórym podżegaczom w mieście.

Nocą drukarnia jest odwiedzana przez dwóch podżegaczy, którzy obsługują prasę i dostarczają innym ulotki do dystrybucji. Będą próbowali złapać każdego intruza, jednak jeżeli nie będzie to konieczne, nie będą działać poza drukarnią.

PODŻEGACZE

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	33	40	3	3	8	34	1	28	42	30	34	30	43

Umiejętności: *czytanie i pisanie, krasomówstwo.*

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus i ramiona) noszona pod poplamionymi farbami fartuchami, miecz, sztylet, wybrane ulotki

NOWI MILLENIŚCI

Wielu podżegaczy w mieście podziela poglądy Nowych Millenistów. Są oni przekonani, że obecna sytuacja społeczna jest niesprawiedliwa. Bogaci i dzierżący władzę żyją kosztem zwykłych ludzi. Chcą, aby na ich oczach dokonała się zmiana w dziejach całego Imperium, a zwłaszcza w Middenheim.

Nowi Milleniści to w pełni uczciwi, ciężko pracujący na chleb ludzie, którzy nie chcą, aby ich wysiłek służył bogatym i uprzywilejowanym. Członkowie organizacji wskazują na ubóstwo i widoczny gołym okiem upadek najbiedniejszych dzielnic miasta jako dowód lekceważenia zwykłych ludzi przez władców.

Wielu z nich jest wyznawcami Vereny, bogini nauki i sprawiedliwości, którzy pragną widzieć Imperium rządzone rozumnie, a nie przez zachcianki i osobiste interesy bogaczy. Nowi Milleniści uważają schizmę w szeregach wyznawców Ulryka i Sigmara za przykrywkę, mającą na celu odciągnięcie prostych ludzi od rzeczywistych, codziennych problemów – przede wszystkim braku pieniędzy i nieustannego zagrożenia ze strony sił Chaosu.

Chociaż bohaterowie, którzy nawiążą kontakt z Nowymi Millenistami mogą podejrzewać, że są oni wyznawcami Chaosu, tak naprawdę są oni całkowicie mu wrodzy. Wynika to z tego, iż panowanie Chaosu oznaczałoby koniec wszelkiego rozsądku i porządku. Każdy, kogo podejrzewa się o to, że jest wyznawcą Chaosu stwierdzi, że podżegacze na różne sposoby obrzydzają mu życie, publicznie obnażając jego prawdziwą, bądź wyimaginowaną naturę i organizując demonstracje przed jego domem.

Niedawny edykt cesarski, w którym stwierdzono, że mutanci już nie istnieją* (patrz **Śmierć na rzece Reik**), podsycił przekonanie Nowych Millenistów, że Cesarz i cała szlachta są kazirodczymi imbecylami, którzy teraz właśnie starają się aktywnie pomóc siłom Chaosu.

W tej chwili Milleniści są zaangażowani głównie w tę sprawę. Graf Boris Todbringer (władca miasta) i jego doradcy niespecjalnie się tym przejmują.

Mimo swej działalności, Milleniści nie są aż tak wpływowi, jak się im wydaje. Chociaż ich podżegacze są aktywni, większość mieszkańców miasta nie zwraca na nich uwagi. Od czasu do czasu podżegaczom uda się sprowokować jakieś zamieszki, ale emocje są zwykle szybko rozładowane dzięki jakiemuś naprędce zorganizowanemu świętu lub defiladzie. Większym powodzeniem cieszą się ataki na osoby pełniące funkcje publiczne – ciężko jest nie zwracać uwagi na zniesławiające osoby, zwłaszcza jeśli w grę wchodzą oskarżenia o sprzyjanie Chaosowi.

PLAKATY NOWYCH MILLENISTÓW

Kiedy bohaterowie wędrują przez Middenheim, robiąc zakupy lub uczestnicząc w jakiejś przygodzie, zwróć ich uwagę na kilka rozlepionych na ulicach ulotek.

SZCZURY I SZKODNIKI ATAKUJĄ Z MIEJSKICH ŚCIEKÓW

Dość cierpień. Przeciwstaw się szlachetnie urodzonym bogaczom i opływającym w dostatki dostojnikom kościelnym, a przy okazji uwolnij nas od plagi szczurów wychodzących codziennie z naszych ścieków.

Podczas gdy bogaci i posiadający władzę siedzą bezpiecznie w swoich luksusowych domach, my, prości ludzie, musimy cierpieć z powodu tych paskudnych kreatur.

Złap tak dużo szczurów, ile dasz radę i wypuść je w Grafsmund.

Niechaj ich dzieci też poznają, co oznacza życie w strachu przed szczurzymi bestiami.

Planowe działanie to nasza jedyna nadzieja.

DZIAŁAJ

ZŁAP SZCZURA JUŻ DZIŚ

Na plakacie nie widać żadnego podpisu, ale jest on typowy dla Nowych Millenistów. Prawdopodobnie zlecenie rozprowadzenia tego plakatu otrzymali od jakiejś zewnętrznej grupy. W tym przypadku były to zapewne miejskie szczurołapy, które starają się zwiększyć ilość zamówień na swoje usługi, włączając łapanie szczurów w zagadnienia społeczne.

Początkowo odzew na ten plakat będzie pozytywny i władze miejskie zostaną zmuszone do zajęcia się szczurzym problemem – jednak przejawi się to rozstawieniem posterunków na ulicach, prowadzących do dzielnicy bogatych – Grafsmund. Każdy podejrzany o przenoszenie szczurów będzie zatrzymywany i przeszukiwany. Władze nie podejmą działań w celu konkretnego zajęcia się plagą szczurów.

Inny napotkany plakat jest już pomysłu samych Nowych Millenistów.

MUTANCI PRZEJMUJĄ WŁADZĘ W IMPERIUM

Niedawne obwieszczenie naszego ukochanego imbecyla Cesarza (tego niedorozwiniętego, z wielkimi ambicjami) spowodowało, że Imperium zamieniło się w stajnię rozpłodową mutantów.

Mutanci pną się do władzy, czyniąc nasze życie jeszcze gorszym.

Okaż swój wstręt.

KONIEC Z CHAOSEM

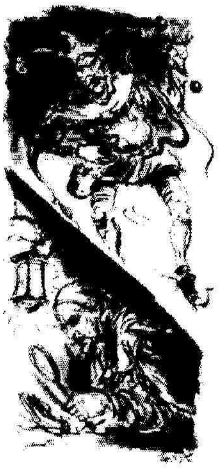
KONIEC Z POLITYCZNĄ TYRANIĄ

WOLNOŚĆ DLA WSZYSTKICH

(wyłączając mutantów)



** Radziłbym nie brać na razie pod uwagę tego edyktu, gdyż odgrywa on dużą rolę w kampanii **Wewnętrzny wróg**, a jego ukazanie się jest ściśle związane z innymi wydarzeniami tej przygody – przyp. red.*



Ten plakat jest dość świeży i kolejne jego egzemplarze są ciągle rozklejane przez podżegaczy.

Z powodu zdecydowanie wywrotowej treści, plakaty te są zrywane przez Straż Miejską równie szybko, jak rozklejają je Nowi Milleniści. Bohaterowie, czytający afisz zostaną szybko otoczeni przez grupę uprzejmych, acz stanowczych strażników.

– Może zechcielibyście się przesunąć? Chcielibyśmy zdjąć te ozdóbki.

Bohater: Przepraszam, ale nie skończyłem jeszcze czytać.

– Czyżbyś jeszcze nie zrozumiał? Zabieraj się stąd, jeżeli nie chcesz zostać aresztowany za rozklejanie nielegalnych ogłoszeń.

Ta sprawa jest obecnie w mieście przedmiotem szerokiej agitacji. Podżegacze nawołują do skończenia z dominacją szlachetnie urodzonych, występując w złości przeciwko Cesarzowi i jego doradcom. Straż stara się pokojowo rozpraszać wszystkie zgromadzenia, przepędzając wszelkich podżegaczy. Żadna ze stron nie użyje przemocy, chyba że w sytuacji wywołanej przez biorących udział w zgromadzeniu bohaterów. Przejawy ulicznej agitacji mogą trwać tak długo, jak życzy sobie tego Mistrz Gry, a ich kulminacją może być nawet jakaś większa demonstracja. Głównym celem agitacji jest jednak pokazanie, że istnieje sprzeciw wobec polityki Dworu Cesarskiego, a także zwrócenie uwagi na istnienie Nowych Millenistów.

Jeżeli ma miejsce demonstracja, wyznawcy Chaosu, podjudzając z boku, próbują doprowadzić do rozpętania walk. Zaognić sytuację mogą też zagorzali zwolennicy Imperium organizując kontrdemonstrację. Jeżeli, jako Mistrz Gry, nie chcesz zniszczyć panującego w mieście spokoju, zadbaj, by w trakcie takich demonstracji nie dochodziło do większych aktów przemocy. Straż stara się zawsze zaradzić wszystkim kłopotom. W przypadku, gdy gracze wplączą się w jakąś aferę, rozegraj przebieg wydarzeń odpowiednio do podejmowanych przez nich działań.

KONTAKT Z NOWYMI MILLENISTAMI

Jest wiele sposobów na wprowadzenie Nowych Millenistów i drukarni Ottona do twojej gry. Możesz zwrócić uwagę bohaterów na rozmaite, wiszące na mieście ulotki. Później, gdy przypadkiem znajdą się na ulicy po zmroku, mogą spotkać rozklejających plakaty podżegaczy lub podczas ulicznego wiecu, zostać zwyczajnie wciągnięci w rozmowę przez jakiegoś agitatora. Jeżeli któryś z bohaterów sam jest podżegaczem lub wykona test *oszustwa* może zyskać zaufanie któregoś z członków Nowych Millenistów. Najłatwiej będzie mógł to zrobić, gdy wyrazi poparcie dla głoszonej przez nich sprawy.

Po udanym oszustwie bohaterowie zostaną przedstawieni Ottonowi, który może, jeśli zechcą, wciągnąć ich do nowego zawodu, ucząc przydatnych w nim umiejętności. Otto za szkolenie nie chce żadnej opłaty, jednak oczekuje, że jego uczniowie będą pracować w drukarni lub jeśli posiadają jakieś zdolności krasomówcze, będą agitować na ulicy.

Bohaterowie, którzy są przeciwni podżegaczom, mogą zdecydować się na śledzenie któregoś z nich aż do drukarni, a potem włamać się do środka po dowody nielegalnej działalności. Mogą też przy użyciu oszustwa spróbować spotkać się z Ottonem. Tylko od ciebie, drogi Mistrzu Gry, zależy, w jakim stopniu uda im się przekonać starego drukarza. Bohaterowie, którzy chcą wystawić Ottona władzom, powinni wykazać się sporymi umiejętnościami. Niech nie będzie to zbyt łatwe, ale za dobre pomysły powinno się ich nagrodzić.



Inną możliwością jest zatrudnienie Ottona do wydrukowania jakichś ulotek, na przykład na temat wyznawców Chaosu albo skorumpowanych urzędników miejskich. W tym przypadku bohaterowie będą musieli zapłacić za usługę i zostaną zobowiązani do rozklejania i rozprowadzania jego własnych ulotek.

I oczywiście, jeżeli z jakiegokolwiek powodu bohaterowie potrzebują w Middenheim drukarza, Otto może zostać zatrudniony jako uczciwy rzemieślnik. Nie jest on zainteresowany przyjęciem ucznia, jeżeli nie podziela jego politycznych poglądów.

Obserwacja drukarni

Bohaterowie mogą zostać zatrudnieni przez osoby publiczne, które są celem ataków Nowych Millenistów, lub wynajęci przez władze w celu odkrycia źródła pojawiających się ulotek. Wskazówek mogą szukać, śledząc podżegaczy albo rozpytując w karczmach. Jednakże musisz się upewnić, że dasz im wskazówki, które doprowadzą ich do drukarni.

Obserwując drukarnię w nocy, można zobaczyć, jak pod jej tylnymi drzwiami pojawiają się podżegacze, którzy odbierają świeże ulotki dyskutując o podejmowanych akcjach. Zmuszenie straży do działania przeciw drukarni Ottona wymaga przedstawienia jakichś dowodów, na przykład pliku ulotek prosto spod prasy drukarskiej. Samo domniemanie bohaterów jest raczej niewystarczające.

INNI PODŻEGACZE

Po mieście krąży wielu podżegaczy nie związanych z żadną organizacją, zajmujących się różnymi sprawami, począwszy od stanu kanalizacji, a skończywszy na słownych atakach na znane osobistości. Bywają w kilku nielicznych knajpach, znanych wśród dysydentów i kryminalistów. Każdy rajfur może wskazać do nich drogę.

Bohater, który jest podżegaczem, może znaleźć w Middenheim wiele tematów do prowadzenia agitacji. Jest to po prostu kwestia wybrania sobie jakiejś ciekawej sprawy i wyjścia z nią do ludzi, na ulicę!

Bohaterowie, będący podżegaczami mogą się bardzo przydać w trakcie tej przygody. Mają oni z reguły bardzo zdecydowane poglądy i będą tu mieli możliwość doskonałego wczucia się w swoją rolę. Dużo dobrej zabawy sprawi umożliwienie im swobodnego wypowiadania swoich sądów przy każdej możliwej okazji, zwłaszcza, gdy ich punkt widzenia jest dość niezwykły: *Nie są respektowane prawa zwykłych osłów. Jest wielu ludzi – kapłanów, ale nigdy tego zaszczytu nie dostąpił żaden osioł. Dlaczego? Ponieważ ludzie mają w tym względzie uprzedzenia i dyskryminują osły.* No dobra, może trochę przesadziłem, ale niektórzy ludzie mają naprawdę dziwne poglądy.

Bardziej konkretnym wykorzystaniem podżegaczy będzie zgromadzenie przez nich tłumu, który ma za zadanie odwrócenie uwagi od nielegalnych działań, podejmowanych przez innych bohaterów. Wyjątkowo udane podburzenie tłumu z pewnością skończy się interwencją Straży!

Artur Marciniak

Technika w Starym Świecie

Stary Świat. Miejsce inne od „typowych" światów większości gier fabularnych. Jego mieszkańcy są realni; myślą, kochają i nienawidzą tak samo jak my. Nie są papierowymi figurami, ożywianymi przez Mistrza Gry dopiero gdy spotkają bohaterów graczy. To świat, w którym magia nie ogranicza rozwoju nauki, w którym miejsce dla siebie znajdzie zarówno czarodziej, jak i wynalazca.

Dzięki temu, że świat gry jest zbliżony do naszego własnego z okresu wczesnego renesansu lub późnego średniowiecza, Mistrz Gry może z dużym prawdopodobieństwem i realizmem określić zachowania i reakcje poszczególnych bohaterów niezależnych. Podobnie jest z wieloma innymi sprawami, takimi jak obyczaje, kultura, poziom wiedzy, nauki i techniki. Właśnie – techniki. Przyjrzyjmy się jej bliżej.

Omawiając poziom rozwoju Starego Świata musimy pamiętać, że jest to świat, w którym działa magia. Dzięki niej możliwe jest istnienie wielu urządzeń, które w warunkach naszej rzeczywistości nie miałyby racji bytu (vide Żelazny Człowiek z kampanii **Liczmistrz**). Poza tym fakt, iż miejsce to jest podobne do Europy z okresy renesansu lub średniowiecza nie oznacza, że jest z nią identyczne. W rzeczywistości gry istnieją maszyny, które w świecie realnym nie zostały jeszcze po prostu wynalezione.

Takie były początki

Planeta, której jednym z kontynentów jest Stary Świat została odkryta, ukształtowana i zasiedlona przez Dawnych Slannów. Były to ziemiowodne stworzenia, które zdołały połączyć w jedną całość fizykę, magię i astronawigację. Poziomem swej techniki przekraczały wszystko, z czym mamy do czynienia w naszym świecie, jednak na skutek nieszczęśliwego wypadku, o którym więcej można przeczytać w podręczniku **WFRP**, przedstawiciele tej rasy, mieszkający na powierzchni planety utracili kontakt z centrum swej cywilizacji i stopniowo wymarli, bądź ulegli degeneracji. Całość posiadanej przez nich wiedzy została zapomniana. W chwili obecnej w Lustrii mieszkają nieliczni potomkowie dawnych władców kosmosu. Utworzyli oni państwa, które można porównać do indiańskich cywilizacji Ameryki Południowej naszego świata, jednak technika, jaką się posługują jest bardzo prymitywna. Nie używają właściwie żadnych maszyn, gdyż wszelkie prace, wymagające dużego wysiłku fizycznego wykonują zlobotomizowani ludzcy niewolnicy.

W zapomnianych miastach i grobowcach Starych Slannów wciąż jeszcze leżą dawne urządzenia i maszyny, ale jeśli zdoła się je nawet odnaleźć, czy będzie się nimi można posłużyć? Czy wiadomo jak je uruchomić? Kilka pomysłów, dotyczących wykorzystania wysoce rozwiniętych technologicznie urządzeń może ci podsunąć scenariusz *„Dryfujące ogrody Bahb-Elonna"*, zamieszczony w 11 numerze **Magii i Miecza**. Zwróć jednak uwagę, że autor przygody w bardzo sprytny sposób nie dopuszcza do wykorzystania tych „cudów" przez bohaterów.

Technika i ludzie

W społeczeństwie ludzkim najpełniej dokonał się mariaż nauki i magii. Ma on miejsce w alchemicznych laboratoriach, w pracowniach czarodziejskich, na uniwersytetach i w gabinetach samotnych zapaleńców. Właśnie tam odbywają się intensywne badania, mające na celu odkrycie nowych czarów, wymyślenie kolejnych maszyn, zbadanie praw nauki. Początki wiedzy ludzkiej korzeniami sięgają mądrości krasnoludów i, w nieco mniejszym stopniu, elfów, jednak obecnie jej rozwój odbywa się dzięki wysiłkom ludzi.

Imperium i Jałowa Kraina

Najbardziej rozwiniętym państwem kontynentu jest oczywiście Imperium – będące w pewnym stopniu odbiciem Niemiec, wkraczających w początkowy okres Renesansu. Właśnie w tym państwie ma miejsce większość odkryć naukowych i magicznych, dokonywanych przez ludzi Starego Świata.

Największe znaczenie w dziedzinie badań naukowych mają uniwersytety, wspierane hojną ręką Cesarza, z których najbardziej znany jest Uniwersytet Altdorfski. Inną, cieszącą się powszechnym uznaniem uczelnią jest Cesarska Szkoła Artylerii, mająca siedzibę w Nuln. Ta ostatnia koncentruje się na nieco bardziej praktycznych zastosowaniach nauki, słynie zwłaszcza ze swych konstruktorów i ludwisarni. Tu odlewane są najpotężniejsze działa armii cesarskiej i tu kształcą się kadry przyszłych oficerów artylerii.

Sama lokalizacja miejsca przygody powinna określić pewne założenia scenariusza. Im bardziej na północny wschód, ku Kislevowi, tym bardziej ubogi jest kraj, ludzie mniej zamożni i chętni do czegokolwiek poza przeżyciem kolejnego dnia. Z kolei południowo-zachodnie rubieże państwa są nieco zacofane w stosunku do centralnych obszarów kraju.

Opracowując własny, osadzony w Imperium scenariusz, Mistrz Gry może, jeżeli idzie o technikę, pozwolić sobie na dość swobodną grę wyobraźni (jednak w granicach realizmu!). Znam osobiście scenariusz, w którym wspomina się o wspaniałym wynalazku – łodzi podwodnej (jej skuteczność pozostawia jednak wiele do życzenia). Powinniśmy również pamiętać, że rzeczą ekstremalnie rzadką, wręcz nie występującą w naturze jest wynalazca – geniusz, mieszkający w jakiejś zabitej dechami wiosce. Tacy ludzie potrzebują rozmaitych materiałów, ksiąg, laboratoriów, które na wsi są po prostu niedostępne.

Bretonia

Bretonia jest drugim pod względem znaczenia państwem Starego Świata. Technicznie wciąż tkwi w średniowieczu, choć panujące tam obyczaje przypominają czasami XVIII-wieczną Francję! W tym państwie wciąż silny jest system feudalny, który niezbyt sprzyja inwencji i badaniom naukowym. Uzbrojenie wojsk bretońskich jest znacznie mniej nowoczesne, niż armii cesarskiej. Rzadziej spotyka się broń palną, natomiast znacznie częściej błędnych rycerzy.

Jeśli nasz scenariusz dzieje się w Bretonii, musimy zwrócić uwagę na dokładne odzwierciedlenie realiów tego państwa. Zwłaszcza ci gracze, których bohaterowie pochodzą z Imperium powinni zauważyć oczywiste różnice pomiędzy tymi dwoma krajami. Tak samo, jak w Imperium należy również zwrócić uwagę na lokalizację geograficzną miejsca rozgrywania przygody. Różnice pomiędzy Imperium i Bretonią są najmniej widoczne na pograniczu tych dwóch państw i w dużych miastach, takich jak L'Anguille, Bordeleaux czy Couronne. Zwłaszcza porty nie różnią się niczym od miast portowych innych państw. Warto tu może wspomnieć, że w L'Anguille znajduje się jedna z zadziwiających budowli kontynentu – najwyższa na świecie latarnia morska, mieszcząca się w wieży wybudowanej przy pomocy magii jeszcze przez elfów.

Kislev

To zdecydowanie najbardziej zacofane państwo Starego Świata, jednak nie z powodu lenistwa mieszkańców, lecz nieustannej wojny z siłami Chaosu. Mieszkańcy Kisleva mają dość kłopotów z przeżyciem kolejnego dnia, nie kłopoczą się więc wymyślaniem nowinek technicznych. Taki stan rzeczy ma jednak niewątpliwie podłoże również w strukturze społecznej państwa, w której szlachta jest wszystkim, a stany niższe niczym. Jedynym znaczącym wynalazkiem, o którym mówi się,

że został wymyślony w Kislevie jest tzw. koktajl Maletowa, szaleńca, kapłana oraz anarchisty z miasta Erengrad, który dzięki tej mieszance uwolnił swój kraj od Cara Iwana Romanoffa – co miało miejsce w 2475 roku kalendarza Imperium, czyli 37 lat temu.

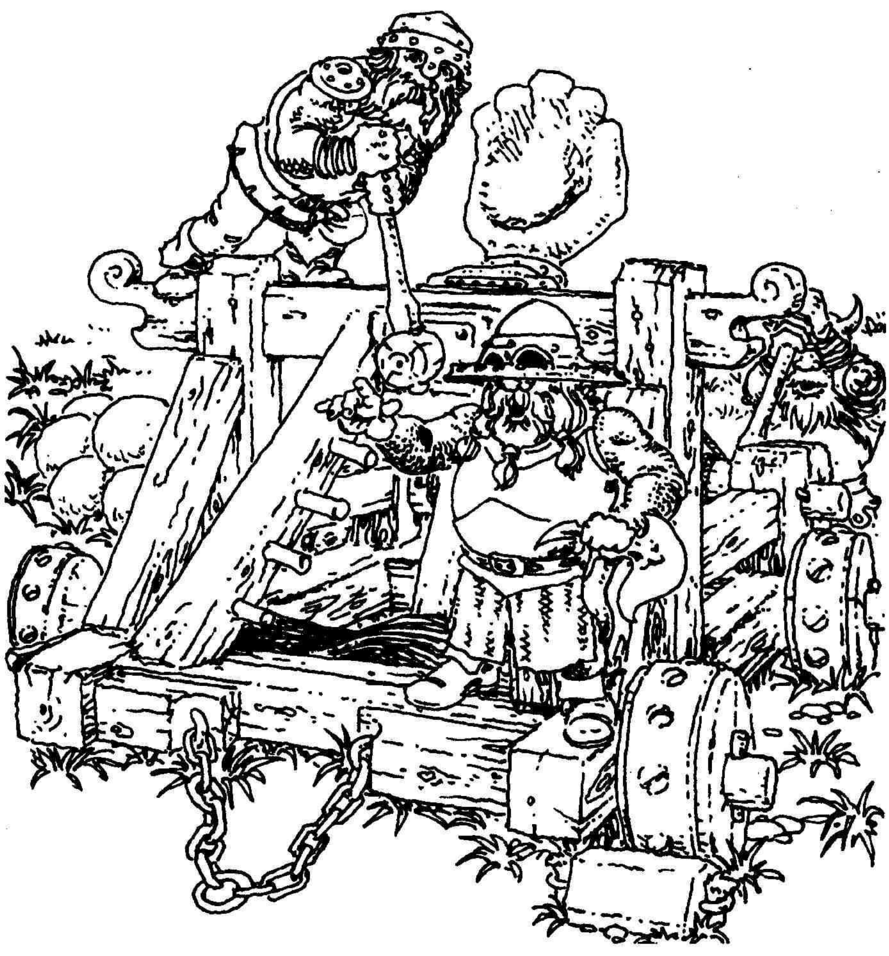
Tileańskie miasta-państwa i Estalia

Ludzie, mieszkający w tych krajach są głównie kupcami, chętnie korzystają z nowinek technicznych, ale sami niespecjalnie przykładają ręki do rozwoju nauki. Uniwersytety istniejące w Tilei są stosunkowo nieznane, choć największy z nich, uniwersytet miasta Miragliano, słynny jest na cały Stary Świat. Na dosyć wysokim poziomie stoi technika wojenna, szczególnie sztuka zdobywania twierdz, w której niekwestionowanym autorytetem jest Giovanni Marmalodi i jego „Traktat o uwalnyaniu myast".

Tilea znana jest z tego, że jej miasta-państwa dostarczają wielu najemników do służby w armiach innych krajów. Szczególną popularnością cieszą się sławni ze swej celności tileańscy kusznicy i arkebuzerzy.

Arabia, Kitaj, Nippon

Z tych trzech państw najwięcej wiadomo o Arabii, ale w porównaniu z państwami Starego Świata jest to i tak kraj owiany mgłą tajemnicy. O poziomie techniki można powiedzieć niewiele, może jedynie to, że Arabowie sławni są ze swej doskonałej stali i dżezeili – muszkietów o długiej lufie. O Kitaju i Nipponie nie wiadomo praktycznie nic. Wprawdzie wymieniono ambasadorów pomiędzy państwami Wschodu, a Starego Świata, jednak kontakty handlowe i naukowe są niezwykle rzadkie.



Inne rasy

Elfy

Elfy były pierwszą osiedloną przez Slannów na powierzchni planety rasą. Okazali się pojętnymi uczniami i przyswoili sobie wiele tajemnic swych nauczycieli, jednak skoncentrowali się przede wszystkim na naukach magicznych. Technika nigdy nie była im potrzebna. Swe zadziwiające budowle wznosili przy pomocy zaklęć i czarów. W chwili obecnej świetność elfów już przeminęła. Żyjące w Starym Świecie elfy leśne nie są nawet częściowo tak potężne, jak elfy z dawnych epok. Pomimo tego, że są potomkami wysokich elfów, ich umiejętności magiczne z biegiem czasu uległy zapomnieniu. Wiele z rytuałów odeszło w niepamięć, dawne dni są już jedynie wspomnieniem. Elfy zawsze były i są, nawet w chwili obecnej, mistrzami w wytwarzaniu broni, zwłaszcza magicznej. Oręż przez nich wykonany jest nie tylko skuteczny. Łączy w jedno elegancję, piękno i funkcjonalność.

Pisząc scenariusz, w którym występują leśne elfy, warto pamiętać, że nie lubią one żadnych urządzeń. Dla nich ważna jest przyroda i jej piękno. Z całą pewnością w osiedlach leśnych elfów nie spotkamy manufaktur, hut i podobnych rzeczy.

O Elfich Królestwach z wyspy Ulthuan wiadomo niewiele, głównie dlatego, że statkom innych ras wolno zawijać tylko do jednego portu – do miasta Lothern. Jednak z opowieści marynarzy, którzy widzieli to miasto wynika, że wciąż jeszcze widać w nim resztki dawnej chwały.

Krasnoludy

Krasnoludy są rasą, która najbardziej ze wszystkich umiłowała pracę i rzemiosło. Choć obecnie na skutek długotrwałej i wyniszczającej wojny z elfami (znanej jako *wojna o brodę*) i następującej bezpośrednio po niej inwazji goblinów i orków na ich twierdze i osiedla, wiele tajemnic i sekretów zostało zapomniane bądź zaginęło wraz z piastującymi je osobami, ich wiedza o technice wciąż jest imponująca.

Oczywiście głównym motorem postępu jest sławna Gildia Inżynierów Krasnoludzkich, choć niektórzy twierdzą, że jej skostniałe struktury są obecnie większą zawadą, niż pożytkiem. Należące do niej krasnoludy dbają o prawidłowe wykorzystanie dawnych wynalazków i zajmują się konstruowaniem nowych (choć próby takie są postrzegane przez hierarchię z dużą niechęcią). Inżynierowie krasnoludzcy potrafią wytworzyć wiele rozmaitych urządzeń, poczynając od zegarów, a na skomplikowanej broni kończąc.

Choć krasnoludy nie przejawiają specjalnych uzdolnień magicznych, w jednej z dziedzin sztuk tajemnych osiągnęli mistrzostwo – ich bronie runiczne nie mają sobie równych. Czasami wykucie jednego topora zabiera krasnoludzkiemu kowalowi całe życie. Runy trzeba wykuwać specjalnymi narzędziami, używając do tego trudno dostępnych materiałów i robić to o właściwej porze. Wszystko to sprawia, że dla krasnoluda, posiadającego taką broń, jest ona najcenniejsza na świecie. Bardziej ceni jedynie honor i swój klan.

Projektując scenariusz, w którym mamy do czynienia z wytworami krasnoludzkiej techniki, Mistrz Gry powinien pamiętać o powyższych uwagach. Podziemne korytarze krasnoludzkich twierdz mogą być zabezpieczone niesłychanie wymyślnymi pułapkami, można w nich znaleźć maszyny lub ich szczątki, które nie przypominają żadnych znanych bohaterom urządzeń. Należy jednak zwrócić uwagę, by przedmioty takie nie leżały za każdym zakrętem korytarza – one są i muszą być rzadkie.

Halflingi

Charakter niziołków powoduje, że niezbyt chętnie zajmują się oni odkrywaniem czegokolwiek – czy będzie to droga do sąsiedniego

miasta ludzi, czy też nowy sposób budowania norek. Jeśli coś budowano w taki sam sposób od kilkuset lat, to po co to ulepszać? Jedyne odkrycia, które pasjonują halflingów to wymyślenie receptur na nowe potrawy i wypróbowywanie nieznanych przypraw.

Rasy wrogie

Skaveni

Spośród wszystkich ras wrogich w stosunku do tych, z których pochodzą bohaterowie graczy, skaveni są najbardziej zaawansowani technicznie, choć przejawia się to jedynie w jednym zakresie – w technice wojennej. Być może dorównują im krasnoludowie Chaosu, lecz na ich temat brak szczegółowych informacji. Oczywiście szatańskie wynalazki skavenów pochodzą od czarodziejów z klanu Skryre. Te diabelskie, zmutowane szczury są mistrzami w wytwarzaniu najrozmaitszych broni, szczególnie trucizn, jadów i gazów. W skaveńskich tunelach nie są niczym niezwykłym proste, lecz skuteczne pułapki – linki, których naciągnięcie uruchamia zawór z trującym gazem, zatrute strzałki itp. Dość często wśród skaveńskich wojowników znajdzie się jeden, czy dwóch, którzy mają na swym wyposażeniu szklane kule, wypełnione gazem.

Choć skaveni dysponują śmiertelnie trującymi gazami, znacznie częściej wykorzystują trucizny jedynie obezwładniające ofiarę. Los schwytanego jeńca jest nie do pozazdroszczenia. Staje się niewolnikiem, pracującym nad budową kolejnego tunelu, ofiarą pseudonaukowych eksperymentów czy też po prostu chodzącym zapasem pożywienia.

Warto pamiętać, że członkowie klanu Skryre dysponują również sporymi umiejętnościami magicznymi i wiele ich wynalazków, to po prostu jakieś przedmioty magiczne.

Orkowie, gobliny, snotlingi

Prymitywny sposób organizacji plemiennej tych ras nie pozwala im jak dotąd osiągnąć wyższego poziomu technologii. Potrafią jedynie wytwarzać prostą broń, kolczugi, tarcze. Brak poważniejszych wynalazków można również tłumaczyć tym, że ewentualny orkwynalazca nie dożywa zwykle dnia, w którym mógłby coś wymyśleć. Zostaje zjedzony przez swych silniejszych pobratymców.

Choć goblinoidy nie potrafią (jak na razie) wymyśleć zaawansowanych urządzeń lub broni, to doskonale radzą sobie z wykorzystaniem tego, co zdobędą w walce. Znany jest przynajmniej jeden przypadek zdobycia przez gobliny działa krasnoludzkiego i wykorzystania go do pozbycia się rywalizujących szczepów i plemion goblińskich.

Hobgobliny

Jako jedyna z ras goblinoidalnych hobgobliny zdołały przejść na wyższy poziom rozwoju. Udało im się utworzyć państwo, nazywane Hobgoblińską Hegemonią, a co więcej zrozumieli, że handel jest korzystniejszy od wojny. Oczywiście, orki uważają cały ten pomysł za skończoną głupotę, niemniej jednak coraz częściej hobgobliny zdobywają między nimi pozycję przywódców. Zawdzięczają to głównie swej inteligencji (w porównaniu z orkami każdy jest inteligentny) i posiadanym przedmiotom.

Jeśli hobgoblińskiemu państwu uda się przetrwać jeszcze jakiś czas, być może zdołają rozwinąć się na tyle, że poziom ich techniki w połączeniu z wrodzoną agresywnością tej rasy doprowadzi do stanu, w którym staną się oni poważnym zagrożeniem dla państw Starego Świata.



Chaos

Zdarza się czasami, że na polu bitwy spotkać można jakiegoś mutanta, który uzbrojony jest w supernowoczesną broń. Nie jest to jednak wynik rozwoju nauki. Broń taka jest po prostu wynikiem jakiejś szczególnie korzystnej mutacji, czy też przejawem łaski któregoś z bogów Chaosu. Wiadomo o kilku dziwnych urządzeniach, które możemy określić jako miotacze ognia i lasery. Są one jednak ekstremalnie rzadkie i MG nigdy nie powinien pozwolić graczom, by ich bohaterowie nawet je zobaczyli, nie mówiąc o zdobyciu. Mogą się pojawić w opowieściach snutych przez starych weteranów wojen z Chaosem nad kufelkiem grzańca.

Podsumowanie

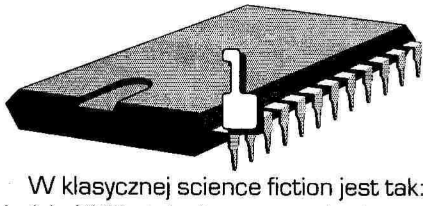
Wielu osobom nie podoba się świat gry fantasy, w którym można natknąć się na coś bardziej skomplikowanego od hełmu czy miecza. Argumentują, że przez wprowadzenie nieco wyższego poziomu rozwoju cywilizacji gra zostaje pozbawiona specyficznego „klimatu". No cóż, wydaje mi się, że należy im jedynie współczuć. Rozwinięta technika służy do wzbogacenia gry i zwiększenia jej atrakcyjności. Takie osoby mogą znaleźć dla siebie wiele dzikich zakątków w odległych od cywilizacji stronach Starego Świata, miejsc, w których ludzie nie wiedzą jeszcze co to cegła.

Pisząc scenariusz, w którym zamierzasz wprowadzić jakiś nowe urządzenie czy mechaniczny przedmiot, powinieneś dokładnie rozważyć czy jest on rzeczywiście niezbędny. Pamiętaj o tym, że rzucony gdzieś nierozważnie przedmiocik może kiedyś doprowadzić do niespodziewanego końca twej kampanii, gdyż dzięki niemu gracze będą zbyt potężni. Na szczęście istnieje jednak wiele sposobów na pozbycie się niepożądanego obciążenia. Wielu Mistrzów Gry zapomina chociażby o złodziejach, tymczasem dla takich osób nawet zwykła broń palna stanowi łakomy kąsek. Wbrew pozorom jest ona bowiem dość droga, a co ważniejsze, rzadko spotykana.

Wprowadzając do gry jakąś nową, niesamowitą maszynę należy zawsze mieć na uwadze rolę, jaką ma ona w przygodzie do odegrania. Jeśli jest rzeczywiście potrzebna, to wszystko w porządku, musimy tylko pamiętać, by nie zawsze działała idealnie. W końcu, to dopiero początki prawdziwej techniki!

STEFAN KOŁECKI

CYBERLITERATURA



W klasycznej science fiction jest tak: ludzie XXIII stulecia co prawda dysponują nadprzestrzennymi statkami, miotaczami grawitacji, elektronowymi mózgami, ale jednak dalej piją kawę, noszą dwurzędowe garnitury i wszyscy lubią whisky, najlepiej tę ze starej, dobrej Ziemi. A roboty są człekopodobne i zastępują ludzi w fabrykach przy skręcaniu samochodów marki „Ford".

Cyberpunkowcy powiedzieli: na pewno tak nie będzie! Zmiana technologii musi doprowadzić do zmiany samej cywilizacji – tego, jak robimy interesy, jakich szukamy rozrywek, jak walczymy. I cyberpunkowcy wymyślili cyberpunk.

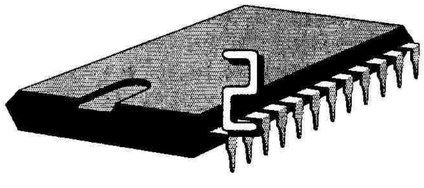
Kultowa powieść, wyznaczająca charakter tej odmiany science fiction, to **„Neuromancer" Williama Gibsona**. Ukazała się w Stanach w roku 1984, a do Polski dotarła w 1991 czyli wtedy, gdy w USA cyberpunkowa fala już się rozpłynęła. W **„Neuromancerze"** znajdziecie wszystko to, co jest dla cyberpunka typowe.

Po pierwsze – komputery. Kształt świata bliskiej przyszłości jest określony przez rozwój informatyki. Mamy więc gigantyczną Sieć, łączącą wszystkie instytucje tej rzeczywistości – banki, wojsko, korporacje, dane osobiste. Żeby z Siecią współpracować, nie trzeba mozolnie stukać w klawisze. Nie, poprzez wszczepy bezpośrednio sprzęgające mózg człowieka z komputerem można osobiście penetrować elektroniczną krainę. Zwiedzać wirtualne światy, przeżywać zadziwiające przygody w grach, dokonywać handlowych transakcji oraz... włamań.

Po drugie – bohaterem zbiorowym cyberpunka jest świat przestępczy. Cyberpunk opisuje suburbia metropolii przyszłości: producentów zakazanych programów, hakerów włamujących się do tajnych baz danych, kliniki dokonujące nielegalnych przeszczepów, sprzedawców narkotyków i leków, zmieniających ludzki metabolizm. Przedstawia ciemne interesy, dzikie obyczaje i gangsterów...

Po trzecie – bohaterem indywidualnym cyberpunka jest zwykle bandzior. Oczywiście, nie osiłek o byczym karku i fizjonomii. Zazwyczaj jest to komputerowy włamywacz – haker. Ma elektroniczne wszczepy, faszeruje się chemią, sztucznie przekształca własne ciało. Pracuje dla mafijnych karteli, wykradając rządowe tajemnice, przelewając forsę z jednych bankowych kont na inne, niszcząc bazy danych. Zwykle ma jakąś mroczną tajemnicę, często grywa na dwa fronty i kantuje, jak się tylko da. Ogólnie rzecz biorąc, nieciekawe indywiduum.

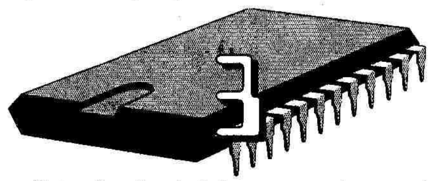
Inaczej wygląda ten świat niż sterylne przyszłości, zaprojektowane przez klasyków gatunku, w których nie ma śmieci, ludzie nie chorują, a wszyscy złoczyńcy dobrowolnie udają się na kursy reedukacji.



Jak już wspomniałem, **„Neuromancer"** wyszedł w Stanach w roku 1984. Gibson nie był jedynym – w podobnej konwencji pracowali tacy pisarze jak **Bruce Sterling**, **Walter Jon Williams**, **Greg Bear** (wymieniam znanych u nas). Za praszczurów gatunku, proponujących podobny rodzaj fantastycznej wizji i estetyki uważa się **Alfreda Bestera** (**„Gwiazdy, moje przeznaczenie"**) i **Harlana Ellisona** (**„Chłopiec i jego pies"** – „Fenix" 5/91).

Do Polski cyberpunk dotarł nieco później. Pierwszy pokazał go „Fenix", w numerze 3/90 ukazało się opowiadanie **„Pojedynek"** pary Gibson-Swanwick, a w 2/91 **„Gwiazda wideo"** Williamsa. W 1991 ukazuje się powieść **„Debrouiller"** Rycka Neube – pierwsza u nas pozycja przypisana przez wydawcę do konwencji „cyberpunk" (choć jest to przypisanie nieco wątpliwe). Mniej więcej w tym samym czasie dostajemy do rąk **„Neuromancera"**. Gościem Polconu'94 był autor i teoretyk cyberpunku, **Bruce Sterling**.

Doczekaliśmy się też kilku nowel polskich autorów, operujących w okolicach tej konwencji. Motyw sieci, wszczepów, wirtualnej rzeczywistości, sprzęgnięcia ludzi i komputerów pojawia się w utworach Janusza Cyrana, Tomasza Kołodziejczaka, Małgorzaty Michalskiej, Dariusza Romanowskiego, Grzegorza Wiśniewskiego. Niektórzy z nich ogrywają klasyczne cyberpunkowe schematy (walka w sieci), inni wykorzystują je tylko do skonstruowania wiarygodnej, futurologicznej scenografii dla opowiadanych przez siebie historii.



Pytanie niewłaściwe: czy cyberpunk przetrwa?

Pytanie właściwe: czy kiedykolwiek istniał?

Nie ma wątpliwości, że w latach osiemdziesiątych pojawiła się fala tekstów science fiction, proponujących oryginalną futurologiczną wizję. Wizję nasyconą scenograficznymi smaczkami, w której główną rolę odgrywa komputer, a życie społeczeństw i pojedynczych ludzi radykalnie różni się od naszego.

Ale przecież literatura science fiction tym właśnie zajmowała się zawsze! Oczywiście, na miarę aktualnego stanu nauki i wyglądu naszej cywilizacji. Sądzę więc, że cyberpunk to po prostu nowoczesna fantastyka naukowa ekstrapolująca w naszą przyszłość to, co dziś właśnie radykalnie zmienia nasze życie – rewolucję komputerową.

Widać to zresztą po samych utworach – literacki język cyberpunka niejako rozpełzł się, rozprzestrzenił na większą część obszaru technologicznej fantastyki. Elementy, które, zebrane razem, stworzyły nową jakość **„Neuromancera"** (VR, hakerzy, cyberslumsy) można znaleźć w większości kawałków SF jako nieodzowny element tła.

Być może, że za dwadzieścia lat czytelnicy spojrzą na te wizje, tak jak my dziś patrzymy na projekcje młodego Asimova – z sentymentem, ale i przymrożeniem oka. Ciekawe swoją drogą, co wtedy będzie NOWOCZESNĄ SCIENCE FICTION?!

KUBA ŻUREK

SHADOWRUN

Jednym z najciekawszych pomysłów w grach cyberpunkowych jest wizja przyszłego świata. Schematem stały się, niestety, wojny nuklearne, kataklizmy i światowy chaos, choć nie zawsze taki świat wydaje się graczom pociągający. Autorzy gry *Shadowrun* skupili się na historii świata w rozumieniu historii kontynentu amerykańskiego (wiadomo, szowiniści), a dokładniejsze opisy Europy przyszły wraz z nowymi suplementami. Początkiem przemiany stał się coraz większy wzrost znaczenia poszczególnych korporacji. Te ponadnarodowe molochy przemysłowe zyskały, dzięki słabości rządów, znaczne przywileje. Mogły, na przykład, posiadać własne siły zbrojne i stanowić własne prawa. Korporacje dostały też koncesje na wykorzystanie bogatych w surowce terenów (mówimy o USA), zamieszkanych do tej pory przez Indian (?). Potomkowie Winnetou nie pozostali w tym wypadku bezczynni i siłą opanowali wyrzutnię nuklearnych rakiet balistycznych. Co prawda zostali szybko i sprawnie wyrżnięci w pień przez komandosów z oddziału Delta, lecz przedtem zdążyli odpalić jeden z pocisków w kierunku Rosji. Rosjanom udało się go przechwycić, jednak w Stanach wybuchła zbiorowa histeria. Kozłem ofiarnym stali się oczywiście nieszczęśni Indianie. Wszyscy, jak niegdyś Żydzi za czasów holocaustu, zostali przymusowo zamknięci w obozach koncentracyjnych, eufemistycznie nazywanych „reedukacyjnymi". Fakt ten od razu wykorzystały wszechobecne korporacje, zagarniając pozostałe tereny. Był to rok 2009.

W dwa lata później świat nawiedziła seria kataklizmów. Choroba nazwana VITAS (coś w rodzaju AIDS, ale zakaźne niczym grypa) dziesiątkuje ludność wielu państw. Po uporaniu się z epidemią nadeszła nowa plaga (jakby to napisał Guy N. Smith). Zaczęły się rodzić dziwne potworki, mutanty. Tak powstały elfy i krasnoludy. Zapanował chaos, a co sprytniejsi kaznodzieje zapowiadali koniec świata i nadejście Apokalipsy. Do tego jeszcze nie doszło, natomiast zaobserwowano pojawienie się pierwszego smoka... W tym samym czasie więzieni Indianie pod wodzą Daniela „Wyjącego Kojota" podjęli masową ucieczkę z obozów, by po trzech latach rozpocząć regularną wojnę z rządem USA i korporacjami. O dziwo, armia rządowa ponosi klęski, gdy okazuje się, że rebelianci dysponują potężną siłą – magią żywiołów. Walki trwały do 2018 roku. Finałem był widowiskowy pokaz siły – wybuch czterech największych wulkanów w Stanach. Tym razem rząd zachował zdrowy rozsądek i zaprzestał wyniszczających obie strony walk (Czeczenia?). Porozumienie w Denver oddało Indianom we władanie większą część zachodnich terenów Ameryki Północnej, gdzie utworzyli oni Związek Amerykańskich Plemion.

Ciekawa wizja świata, nieprawdaż? Nie był to jednak koniec kłopotów ludzkości. Nadeszła kolejna plaga, przerażająca i dziwna metamorfoza. Nazwano ją Goblinizacją, bowiem co dziesiąty człowiek zamienił się w orka lub trolla! Rasizm przybrał inne wymiary, a nowe istoty (wraz z elfami i krasnoludami) nazwano „Przebudzonymi". W Europie wybuchła wojna z Rosją. Ciekawe, że NATO zareagowało dopiero, gdy Rosjanie wkroczyli do Warszawy. Blisko dwudziestoletni konflikt zakończył się dopiero w 2050 roku. Polska (ciekawostka!) została marionetkowym państwem, podporządkowanym bardzo osłabionej Rosji. USA zjednoczyły się z Kanadą, tworząc Zjednoczone Stany Ameryki i Kanady (UCAS), a dziesięć południowych stanów ogłosiło secesję, zakładając Konfederację Amerykańskich Stanów (CAS).



Historia świata *Shadowruna* to nie tylko, na szczęście, wojny i choroby. Powstały uniwersytety i akademie zajmujące się magią. Zakończono prace nad nową, siódmą generacją komputerów, pozwalających człowiekowi „wejść" psychicznie w ogólnoświatową sieć informatyczną, tzw. Matrycę. Kilka największych korporacji (w większości japońskich) zmonopolizowało praktycznie cały rynek elektroniki i dokonało wielu znaczących odkryć. Pojawiły się nowe gadżety – cybernetyczne wszczepy, stary świat odszedł w niepamięć.

Poniżej spróbuję krótko zaprezentować grę, a w celu przybliżenia Wam jej klimatu pozwoliłem sobie czasem oddać głos mieszkańcom świata przyszłości.

---[Teraz jest 2053 rok. Świat zmienił się, nieliczni mówią, że na lepsze. Witaj w nowym, wspaniałym świecie, gdzie tylko od Ciebie zależy, jak długo pożyjesz. Świry, gangi i gliny nie przepuszczą ci, jeśli nie poznasz ich praw. Zawsze też, koleś, możesz oberwać od makaroniarskiej mafii, japońskiej Jakuzy, czy koreańców. Spokojnie, teraz jest naprawdę bezpiecznie. Gdy poradzisz sobie już ze wszystkimi tymi niebezpieczeństwami, zawsze możesz nie spodobać się jakiejś korporacji, lub agentom CIA. Straszę cię, chłopie, ale to dopiero początek tego, co spotkasz zostając jednym z nas. Nazywają nas „shadowrunners"; cóż, nasze życie zbyt często przypomina grę, w której przegraną jest śmierć. Uważaj na plecy, wal na oślep, oszczędzaj amunicję i nigdy, ale to nigdy nie rób interesów ze smokami!]---

--- Lola Whiskey, decker.

Shadowrun jest grą, której akcja toczy się w świecie następnego stulecia. Na ziemię powróciła magia (jeśli kiedykolwiek tu była), dokonał się też wielki przełom w technice i elektronice. Dostępne są cyber-wszczepy, system komputerowy umożliwia fizyczne, niemal, wejście operatora w Sieć. O wpływy na świecie nadal walczą korporacje, organizacje przestępcze (jedno często łączy się z drugim) i rządy państw. Choć w 2053 roku nie ma otwartych konfliktów zbrojnych, walka o to, co najcenniejsze – informacje, trwa cały czas. W ciemnościach, tajnych ośrodkach badawczych, cyberprzestrzeni, cieniu wielkich metropolii... Wszyscy starają się działać na granicy prawa (która jest cokolwiek płynna), często jednak się ją przekracza. Wtedy wynajmuje się shadowrunnerów, którzy odwalą każdą robotę. Oczywiście za odpowiednią sumę nowych jenów. Oni nie boją się łamać prawa (średnio popełniają dwa przestępstwa na minutę) – po prostu z tego żyją.

---[Bzdura! Każdy się boi, że skończy z kosą w plecach albo złapie najczęstszą w tej profesji chorobę - ołowicę. Wierz mi, stary, gdybym miał tyle szmalu, co te grube świnie z korporacji, to spędziłbym resztę życia na Karaibach. W porządku, żartowałem...]---

--- Antonio, zwany Trucicielem.

Gracze wcielają się właśnie w shadowrunnerów. W *Shadowrunie* nie ma właściwie

profesji. Istnieje pełna dowolność w tworzeniu bohatera. Zlikwidowany jest losowy system tworzenia charakterystyk i cech. Każdy ma do rozdzielenia pięć pól punktów, od najmniejszego do największego, na kilka grup: rasy, magii, atrybutów, umiejętności i pieniędzy (wraz z punktami magii). Są tylko dwa ograniczenia – jeżeli ktoś pragnie grać inną niż człowiek rasą (elf, krasnolud, ork lub troll), musi najwyższą pulę przeznaczyć właśnie na to. Analogicznie jest, gdy pragnie się grać osobą, władającą magią (klasyczny mag, szaman lub mnich – karateka). Taki system ma tę zaletę, że pozwala wykreować dowolnie wybraną lub wymyśloną postać. Gracz nie tylko decyduje o wysokości współczynników (są oczywiście pewne limity), umiejętności i uzbrojenia, ale także musi stworzyć dla swego bohatera osobowość, opisać wygląd, krótki życiorys itp.

W *Shadowrunie* nie ma czegoś takiego jak charakter. Dla ułatwienia autorzy gry zamieścili w podręczniku kilkanaście przykładów (tzw. archetypów) bohaterów, którymi można podjąć grę. Są to, na przykład: uliczny samuraj – maszynka do zabijania, najemny mag, członek gangu, ochroniarz, detektyw, najemnik, ex-żołnierz, członek szczepu, szaman czy deker, czyli facet od Sieci, potrafiący poruszać się po Matrycy, zdobywać najbardziej tajne informacje i włamywać się do strzeżonych specjalnymi programami obronnymi baz danych. Można być każdym, zależy to tylko od pomysłowości i rozdziału wspomnianych już punktów. Pieniądze, którymi dysponuje gracz podczas kreowania bohatera, są w tym bardzo pomocne. Prócz całego arsenału broni, z którego naprawdę jest co wybierać (w czasie gry jest to trudniejsze), startujący shadowrunner może, jeżeli go na to stać, kupić cyberwszczepy – twory nowoczesnej techniki o najdziwniejszych funkcjach. Są więc cybernetyczne oczy, pozwalające widzieć w podczerwieni lub przy małej ilości światła; są oczy z kamerą lub odbiornikiem TV. Kwestią ceny jest posiadanie komputera lub telefonu w głowie (nie mówiąc już o mini-bombie). Najpopularniejsze i najdroższe są wszelkie wszczepy pomocne w walce. Cyberręka, zwiększająca siłę, wysuwające się nagle z dłoni stalowe szpony, system neutralizacji trucizn w organizmie i stymulatory adrenaliny, to tylko niektóre z nich. To nie wszystko, co na starcie można nabyć za pieniądze. Nowe jeny przeznaczyć można na kupno kontaktów z różnymi osobami (członek gangu, reporter, strażnik w korporacji, gliniarz i wiele innych), przynależność do gangu lub plemienia. Poza tym, bohater prowadzi taki styl życia, na jaki go stać – od najdroższej, luksusowej willi, do darmowej wegetacji na ulicy.

Podstawowymi współczynnikami są: Siła, Inteligencja, Charyzma, Budowa Ciała, Zwinność, Siła Woli, Esencja (witalność) i Magia (dostępna tylko dla osób potrafiących jej używać). Esencja dla wszystkich jest stała i nie można jej w żaden sposób podnosić. Z reguły maleje bardzo szybko, jako że zmniejsza ją każdy cyberwszczep – a tego nigdy za mało. Niektóre istoty, jak wampiry, wysysają ją jeszcze szybciej. Pozostałe atrybuty można podwyższać w ciągu gry, przeznaczając na to zdobyte przez bohatera punkty karmy (odpowiednik punktów doświadczenia). Prócz atrybutów ważne dla bohatera są umiejętności. Bez nich ma małe szanse przeprowadzenia udanej akcji.

`---[ Zwykle nie pomagają najwyższe nawet umiejętności. Wtedy nie licz na cud, koleś, i uciekaj. Świat należy do żywych!]---`

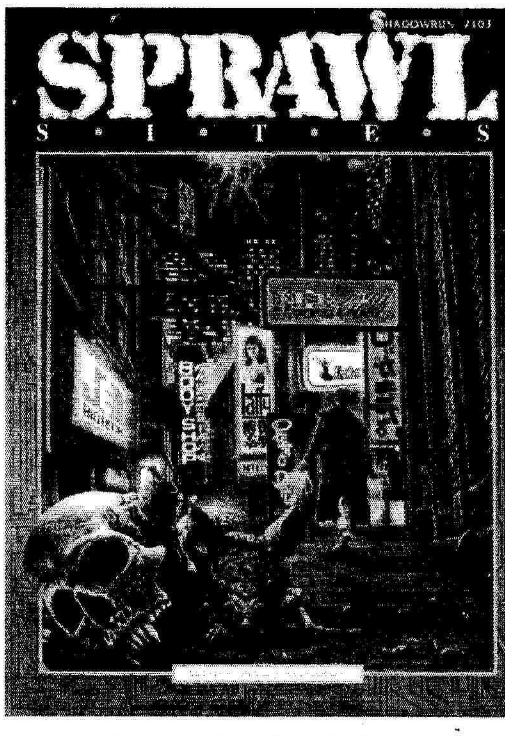
`---Alex, punk.`

Umiejętności dzielą się na bojowe (walka wręcz, strzelanie itp.), fizyczne (pływanie, bieganie itp.) oraz intelektualne (elektronika, przesłuchiwanie itp.), a także wiele innych. Od wybranego przez gracza i ilości punktów rodzaju umiejętności, jakie na to przeznaczy na starcie, zależy kim będzie bohater. Osoba decydująca się grać np. najemnikiem, byłym komandosem, większość swych punktów powinna przeznaczyć na Budowę Ciała, Zwinność i Siłę, zaś większość umiejętności wybrać spośród bojowych (strzelanie, walka wręcz, pilotowanie śmigłowca). Trochę inaczej zdecyduje gracz, pragnący zostać detektywem (jego praca nie ogranicza się do bezmyślnej młócki), a zupełnie inaczej ten, którego bohaterem ma być szaman lub deker. Należy przy tym pamiętać, że w takim świecie posługiwanie się bronią przydatne jest zawsze.

`---[ O, tak! Zabić, zabić, zabić!!! Albo wysadzić w powietrze! ]---`

`--- Rzeźnik vel Rębacz, troll, uliczny samuraj.`

Najciekawiej (i najtrudniej) jest chyba odgrywać bohatera władającego magią lub możliwościami operowania w cyberprzestrzeni (Matrycy). Jak już wspomniałem, w grze *Shadowrun* istnieją



magowie, szamani i tzw. fizyczni adepci – mnisi karateccy. Praktycznie tylko dwie pierwsze grupy mogą rzucać czary. Fizyczni adepci mają innego rodzaju quasi-magiczne zdolności. Magowie czerpią moc z energii otaczającego świata, próbując ją zrozumieć i zawrzeć w gestach i symbolach. Posiadają biblioteki i magiczne laboratoria, gdzie pogłębiają swoją wiedzę. Potrafią też przywoływać i wykorzystywać do swoich celów żywioły. Szamani czerpią moc z potęgi natury, świata duchowego. Każdy z nich posiada swój totem – symbol zwierzęcia, które jest pośrednio źródłem mocy i wywiera wpływ na psychikę szamana. Nie potrafią oni przywoływać żywiołów, mogą natomiast wykorzystywać duchy natury. Czary, jakimi dysponują mag i szaman, są identyczne. Jest ich ponad pięćdziesiąt (a w rozwinięciach jeszcze więcej). Jest jeszcze tylko jedno „ale" – wszystkie czary rzucane są kosztem silnego wyczerpania psychicznego, bądź nawet fizycznych obrażeń.

Im potężniejszy jest czar, tym większą groźbę niesie dla maga lub szamana jego rzucenie. Jednak i na to znajdą się odpowiednie sposoby.

`---[ Ciekawe jakie? Od czasu, gdy mało co nie przekręciłem się, lecząc ze śmiertelnych ran jakiegoś kamikadze, trzy razy pomyślę, zanim rzucę jakiś czar.]---`

`--- Acid-Acid, mag`

Złą wiadomością dla kolekcjonerów jest fakt, że w świecie Shadowruna magiczne przedmioty zastrzeżone są dla postaci, posiadających magiczne zdolności. Ich zastosowanie jest także ograniczone, w większości są to amulety, talizmany itp., pozwalające rzucać więcej czarów. Także broń magiczna ogranicza się do mieczy, noży, lasek itp. Dobrą wiadomością jest natomiast to, że przedmioty te można (a nawet trzeba) kupić! Oczywiście za słoną cenę.

`---[To jest cyberprzestrzeń. Konsensualna halucynacja, doświadczana każdego dnia przez miliardy uprawnionych użytkowników na całym świecie... graficzne odwzorowanie danych, pobieranych z banków wszystkich komputerów świata... I płynął, rozkwitał przed nim jak origami z płynnego neonu, odkrywał dom nie znający odległości. Jego ojczyzna, trójwymiarowe, przezroczyste szachownice sięgające nieskończoności. Wewnętrzne oko otworzyło się na schodkową piramidę szkarłatu Agencji Energii Atomowej Wschodniego Wybrzeża, płonącą poza zielonymi sześcianami amerykańskiej filii banku Mitsubishi.]---`

`--- William Gibson`
`<Neuromancer>`

Matryca. Sieć. Cyberprzestrzeń. Są jednym i tym samym – pseudorealna, wirtualna rzeczywistość ogólnoświatowego systemu komputerowego. Matryca jest czymś szczególnym, wyjątkowym, sprawiającym, że gry cyberpunkowe są właśnie tym, czym są. Operator komputera z 2053 roku, czyli deker, nie korzysta z sieci normalnie. On w nią wchodzi. Wszystko, co w niej jest – bazy danych, systemy operacyjne, programy obronne, wirusy itp. ma swoje odwzorowanie graficzne. Najlepszym przykładem jest tu film „Kosiarz umysłów" lub „Tron". Dla osoby decydującej się grać dekerem operowanie w matrycy, włamywanie się do zakazanych baz danych i cudzych systemów staje się życiem i chlebem powszednim. Nie jest to proste, ani bezpieczne. Bez właściwych haseł i kodów (a tych zazwyczaj brak) deker musi przełamywać systemy bezpieczeństwa, zmagać się z innymi dekerami i swoim najgorszym wrogiem – Lodem. Pojęcie to stworzył William Gibson, twórca cyberpunka. Lód to po angielsku Ice, czyli IC – Intrusion Countermeasures (system anty-intruzyjny). Lód może dekera wyrzucić z systemu, wytropić miejsce jego pobytu (policja w 2053 jest naprawdę szybka), zniszczyć cenne narzędzie pracy – dek (ang. deck) lub nawet zabić.

`---[ To najlepsze, co można zrobić. Dla złodziei komputerowych śmierć to i tak za mało.]---`

`--- Gordon Calahan, oficer bezpieczeństwa korporacji Ares Macrotechnology Inc.`

Bez Matrycy *Shadowrun* byłby kolejną grą typu: bij – zabij. Właściwie jedynym minusem cyberprzestrzeni są dość zawikłane zasady, które MG musi zgłębić.

---[Broń, broń, broń. Bez niej życie byłoby nudne.]---

--- BY-23901, ork, komandos.

---[Myślenie? To dobre dla profesorów. Najpierw strzelaj, potem dobij, a pytania zostaw na koniec!]---

--- Rzeźnik vel Rębacz, troll, uliczny samuraj.

---[Zap, zap, zap, zap! Bum! Zap-zap! Bum, bum!!!]---

--- AK-98 (z wyrzutnikiem granatów)

Można się oszukiwać, ale chyba największą frajdę w grach fabularnych sprawia walka i kasowanie jak największej ilości przeciwników. *Shadowrun* nie odbiega zbytnio od tego schematu. W 2053 roku największe szanse przeżycia ma osoba silna, dobrze uzbrojona lub bogata (i chroniona). Jednak autorzy *Shadowruna* ominęli błędne koło coraz silniejszych i wytrzymalszych bohaterów (co jest typowe np. dla *Kryształów Czasu* lub *AD&D*). Cały system rzucania kostkami nie jest oparty na dokowaniu. W grze *Shadowrun* obowiązują kostki sześciościenne. Niestety, trzeba posiadać ich dużą ilość, 10 do 20. Jeśli bowiem gracz wykonuje test Siły, musi rzucić tyloma kostkami, ile punktów ma jego Siła. Podobnie w przypadku umiejętności. Najlepiej opisać to, podając przykład walki, a więc np.:

Bart strzela z Uzi do strażnika korporacji. Umiejętności strzeleckie Barta wynoszą 5. Znaczy to, że rzuca 5k6 do tzw. „celu rzutu" (wolne tłumaczenie „target number"), czyli skali trudności ustalanej przez MG na podstawie odpowiedniej tabelki. Załóżmy, że jest to cel 4. Bart musi swoimi pięcioma kostkami rzucić jak największej czwórek, piątek lub szóstek. Przypuśćmy, że rzucił: 2, 6, 4, 1, 5. Ten wynik oznacza, że miał trzy „sukcesy". Bart trafił strażnika, co wcale nie znaczy, że go poważnie zranił. Strażnik musi wykonać test swojej Budowy Ciała. Ponieważ nosi kamizelkę kuloodporną, jego cel rzutu wynosi 3. Strażnik rzuca 4k6 (4 – jego Budowa) do celu 3. Niestety, miał pecha, wypadło: 2, 2, 4, 1. Tylko jeden sukces. Bart ma o dwa sukcesy więcej od strażnika, więc strażnik został ranny i to nawet skuteczniej.

Broń w Shadowrunie zadaje obrażenia lekkie, średnie, poważne i zabójcze. Jeśli ktoś otrzyma obrażenia zabójcze, pada nieprzytomny, prawie martwy. W tej chwili nadaje się już tylko do szybkiej reanimacji, jeśli nie otrzyma zaraz pomocy lekarskiej, umrze (R.I.P.!). Wracając do przykładu, Uzi zadaje obrażenia średnie. Ponieważ Bart miał dwa sukcesy więcej, zgodnie z zasadami obrażenia rosną w skali o jeden stopień wyżej, osiągając skalę obrażeń poważnych. Krwawiący i osłabiony strażnik ledwo trzyma się na nogach. Gdyby to jednak on miał o dwa sukcesy więcej, obrażenia uległyby zmniejszeniu do lekkich, jeśli zaś miałby cztery sukcesy, nie odniósłby żadnych obrażeń (kule Barta tylko go musnęły). Jest to więc dość morderczy system, bowiem każdy nie posiadający kuloodpornej kamizelki bohater może zostać zabity pojedynczym strzałem. Dzieje się tak dlatego, że każdy bohater ma stałą (nic nie może jej zwiększyć) Żywotność, liczoną w skali obrażeń. Już pierwsze otrzymane rany odznacza się w tabelce jako obrażenia lekkie. Im bardziej bohater jest ranny, tym trudniej mu wykonywać różne czynności, co obrazują odpowiednie ujemne modyfikatory do testów.

---[Najczęściej jest tak, że przeciwnik nosi ciężki pancerz płytkowy i nic poniżej CKM-u nie robi na nim wrażenia.]---

--- Shizol, najemnik

To, że w *Shadowrunie* nie ma możliwości wskrzeszenia, nie znaczy, że gracze giną jak muchy. Wprost przeciwnie, zmusza ich to do namysłu, utrudnia głupią brawurę i uczy szacunku do przeciwnika. Bohaterowie uczą się omijać walkę, negocjować i iść ma kompromis.

---[Tak, uczymy się zabijać słabszych, a silniejszych omijać]---

--- Płacząca Strieła, jedna z drużyn shadowrunnerów.

---[Czy kompromis to jakiś nowy cyberwszczep?]---

--- Rzeźnik vel Rębacz, troll, uliczny samurai.

Kiedy gracze dostają po przygodzie punkty karmy (doświadczenia), mogą dzięki nim zwiększać współczynniki i umiejętności. W ten sposób bohaterowie stają się lepiej wyćwiczeni w walce, choć dalej nie zdarza się tak, jak np. w *Kryształach Czasu*, że gracz po otrzymaniu tuzina ciosów otrząsa się i idzie dalej.

Drugą, po magii, cechą upodobniającą *Shadowruna* do gier fantasy jest obecność potworów. Autorzy nie wysilali się zbytnio w ich wymyślaniu – dominują stare, wysłużone bestie, znane w większości systemów RPG. Jest więc bazyliszek, wampir, jednorożec i duch. Są żywioły i duchy natury. Najpotężniejsze są jednak smoki. Osoby, przyzwyczajone do tradycyjnych spotkań ze smokami może spotkać niemiła niespodzianka. W *Shadowrunie* smoki stoją na czele ruchów ekologicznych, kierują organizacjami terrorystycznymi, robią pieniądze nie przez rabunek, lecz tworząc imperia finansowe.

--- [Co można zrobić, gdy smok wykupuje za złoto ze swego skarbu pakiet kontrolny korporacji Kruppa i zamiast zjadać dziewice, kieruje gospodarczą potęgą?]---

--- [Killer Miller, zabójca smoków.

--- Ukraść mu kasę z konta i uciec do Szwajcarii!] ---

--- Borys Karabekian, ormiański biznesmen

Żeby tego było mało, znany jest co najmniej jeden przypadek wejścia smoka do Matrycy!

--- [To już lekka przesada! Kiedy widzę smoki w cyberprzestrzeni, w telewizji udzielające wywiadów i spotykające się z politykami, mam wrażenie, że świat zwariował.]---

--- John Dratewka, deker

Takie nagromadzenie różnych elementów – magii, techniki, cyberprzestrzeni i bestii daje Mistrzowi możliwość tworzenia różnorakich przygód. Bohaterowie nie muszą wcale przyjmować wciąż nowych misji od tajemniczego „Mr. Johnsona", co jest jakoby założeniem *Shadowruna*. Przygody w stylu „Jak pójdziecie i zabijecie/znajdziecie/ukradniecie/porwiecie/przyniesiecie (niepotrzebne skreślić), to dostaniecie zapłatę", szybko stają się nużące i schematyczne. Bez problemu można tego uniknąć. Na przykład na sześć prowadzonych przeze mnie przygód, żadna nie była akcją w rodzaju „klient płaci i wymaga". Jeśli nawet tak się zaczynała, to potem okazywało się, że była to prowokacja, wrobienie, czy też przymus. Najważniejsze jest, by bohaterowie robili to, na co mają ochotę lub to, w czym widzą swój interes. Ponieważ w *Shadowrunie* nie ma ściśle określonego charakteru postaci, nie należy wymagać od bohaterów (shadowrunnerów), by dokonywali heroicznych czynów z miłości do świata, czy z dobrego serca. Nawet, gdy drużyna ratuje miasto od nuklearnej zagłady, nie znaczy to, że działa z altruizmu. Drużyna może chcieć potem sprzedać bombę atomową, może, korzystając z paniki, kupić za pół darmo luksusową willę albo po prostu zyskać sławę i trochę szmalu. *Shadowrun* jest grą pełną paradoksów, na jednej sesji drużyna, narażając własne życie, wykrywa i niszczy spisek Obcych, zagrażających całej ludzkości, by zaraz na następnej za marne pieniądze zamordować całą rodzinę.

---[To była chamska prowokacja! Ktoś chciał nas widzieć za kratkami. Dowiem się kto i zjem jaja tego @^%#$'+%**#:=% !!!!!]---

--- Rzeźnik vel Rębacz (trollowy jest nieprzetłumaczalny!)

---[Masz na to dużo czasu. Całe 25 lat bez możliwości przedterminowego zwolnienia. Możesz myśleć i myśleć.]---

- sierżant policji, Tom Krupski

W wymyślaniu przygód do *Shadowruna* bardzo pomocne są książki. Pomysły czerpać można z literatury s-f, sensacyjnej (Forsyth, Ludlum), różnego rodzaju technothrillerów, fantasy, a także z horrorów. Skarbnicą wyjątkowo ciekawych pomysłów są dzieła Grahama Mastertona (nie tylko poradniki seksualne), Deana Koontza, Briana Lumleya. Trzeba tylko upewnić się, czy gracze nie znają tytułu, którego chcemy użyć. Nawet jeśli znają, to wystarczają odpowiednie przeróbki (a pamięć przy tego typu literaturze jest wyjątkowo zwodnicza) i nikt z graczy nie skojarzy przygody za znanym dziełem. Godne przeróbki są niektóre filmy, zwłaszcza niskobudżetówki klasy C (raczej mało znane). Wystarczy przejść się do wypożyczalni kaset video i zaopatrzyć się w kilka „Cybernatorów", „Mrocznych kultów" czy „Śmierci kosiarką do nosa 6". Zabawa jest wprost cudowna!

Shadowrun doczekał się już drugiej edycji. Jest ona podobno prostsza i ciekawsza. Bez problemu można jednak korzystać z obu podręczników. W porównaniu do firmy TSR i jej systemu *AD&D*, FASA Corporation wydaje się być dość powściągliwa w wydawaniu dodatków do *Shadowruna*. Trochę ich jednak jest i mało kto może sobie pozwolić na kupno wszystkich. Godne polecenia jest „Seattle Sourcebook" – opis olbrzymiej aglomeracji na zachodnim wybrzeżu Ameryki Północnej. Jest to miejsce, z którego najczęściej rozpoczyna się grę.

---[I najczęściej kończy... w kostnicy!]---

--- Frankie Gambino, mafioso

Warto posiadać również „Sprawl Sites", podręcznik zawierający plany najczęściej używanych w przygodach budynków i miejsc: mieszkań, hoteli, banków, sklepów, nocnych klubów itp. Dużą część tej książki stanowią także losowe spotkania – rzecz kontrowersyjna, lecz na pewno przydatna. Wiele z nich może stanowić nowe pomysły dla Mistrzów na kolejne przygody. Kolejną ciekawą propozycją jest „Germany Sourcebook" – opis Niemiec w 2053 roku. Anarchistyczne Wolne Miasto Berlin, ultra-klerykalna Westfalia to miejsca, w których stworzyć można bardzo ciekawe przygody. Interesująco zapowiada się też „London Sourcebook" – opis tego pięknego miasta, pogrążonego w mroku i nawiedzonego przez druidów. Dostępny jest także „Paranormal Animals of Europe", czyli europejski bestiariusz, „Shadowtech", czyli bogata kolekcja nowych wszczepów, broni, pancerzy itp., „Shadowboat", rzecz o mediach, kulturze i sztuce roku 2053, a także sporo innych, mniej ważnych pozycji. Ciekawostką są zamieszczane w podręcznikach i dodatkach kolorowe strony, prezentujące różne reklamy z roku 2053.

Zapraszam wszystkich, którym znudziły się inne systemy lub chcą poznać świat przyszłości do gry w *Shadowruna*.

---[Gry? To skąd te dziury w moim brzuchu?]---

--- Borys Karabekian, ex Juliusz Waran, ormiański biznesmen

---< Jakub Żurek Corporation - All Rights Reserved >---

Michał Kreczmar

Jutro rzeczywistość wirtualna – a dziś?

Większości z czytelników nie trzeba chyba tłumaczyć co oznacza skrót VR. Modne od niedawna pojęcie oznacza technologię, która stanie się prawdopodobnie medium XXI wieku. Po cóż będzie nam telewizja, kino, radio, płyty CD czy gry komputerowe? Dzięki rzeczywistości wirtualnej możliwe stanie się działanie interakcyjne w trójwymiarowym, odwzorowującym świat rzeczywisty środowisku. Koncepcja VR polega na zmianie podejścia do technologii interakcji człowieka z komputerem. Dzisiaj możemy korzystać z powszechnie dostępnego oprogramowania za pomocą skomplikowanych języków lub komend MS-DOS czy graficznego interfejsu użytkownika MS-Windows. Prawdopodobnie VR da nam prostszy sposób komunikacji z komputerem. Całkowicie trójwymiarowym, generowanym przez sprzęt komputerowy światem będziemy sterować za pomocą nowych urządzeń: hełmu (okularów), pozwalającego na obserwację 3D i rękawic (joysticków), umożliwiających prowadzenie w nim wszelkich działań. Pomysł wirtualnej rzeczywistości stanowi całkowicie nowy krok w technologiach komputerowych. W 3D komputer byłby w stanie odwzorować wszelkie elementy rzeczywistości: ludzi, sytuacje, miejsca itp. a także programy komputerowe, bazy danych, globalne sieci informatyczne. VR ma być całkowicie realistycznym odwzorowaniem wszystkiego, o czym może marzyć dzisiejszy maniak komputerowy.

Technologia przyszłości, czy coś, co już istnieje? VR będzie stanowić nową platformę łączności międzyludzkiej, nowy sposób komunikacji z komputerem. Czy rzeczywiście można będzie uczestniczyć na żywo w filmie, czy będzie można brać udział w trójwymiarowych grach, których sceneria zależy jedynie od inwencji twórców? Czy możliwe stanie się chodzenie ścieżkami komunikacji międzynarodowej, oglądanie wirtualnych budynków wielkich koncernów przemysłowych, przebijanie się przez zakodowane ochronne bariery, łamanie LODów przy pomocy wirusów?

Początki koncepcji wirtualnej rzeczywistości wyraźnie widać w dziełach wczesnych pisarzy hard science fiction. Zanim światu udostępniono pierwsze systemy VR, pisarze – futurolodzy przewidzieli zaistnienie czegoś, co przerastało możliwości techniczne tamtych czasów. Fantomatyka Lema sprzed przeszło dwudziestu lat żywo przypomina cyberprzestrzeń ze współczesnych



utworów cyberpunkowych. Lem i inni twórcy, tacy jak na przykład Verne, obiecali światu coś, czego się spodziewali, ale z czego nie mogli w owych czasach skorzystać. Czy my wszyscy ludzie młodzi, będziemy w stanie włączyć się do niesamowitych światów cyberprzestrzeni w najbliższej przyszłości?

Początki technologii VR datuje się na 1975 rok, kiedy to w instytutach badawczych NASA rozpoczęły się szeroko zakrojone prace nad symulatorami. Wtedy właśnie wytworzono reagujące na ruchy gałki ocznej gogle, pozwalające na obserwację trójwymiarowej przestrzeni. Potem zainteresowania nową technologią stopniowo rosły. Na początku wykorzystywana do specjalnych, zazwyczaj wojskowych celów, VR zaczęła wkraczać w świat biznesu, medycyny, a także rozrywki.

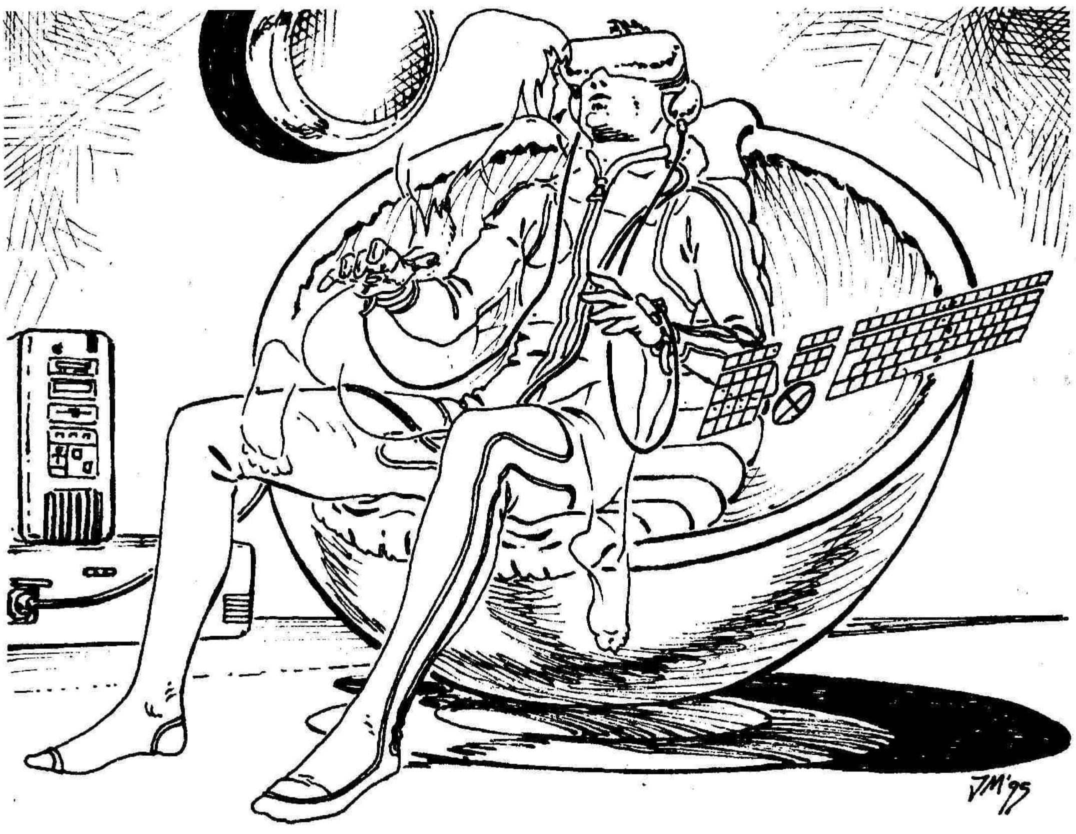
Systemy VR do dzisiaj są raczej marzeniem niż realną technologią. Guru maniaków rzeczywistości wirtualnej, Jaron Lanier, sam twierdzi, że większość obecnych na rynku gadżetów do symulacji VR nie udostępnia takich możliwości, jakie są niezbędne do pełnej interakcyjności sprzętu. Dziś, by w pełni cieszyć się trójwymiarowym światem, musielibyśmy zakupić komputer Onyx firmy *Silicon Graphics* – bagatelka, 250 tys. USD. Jest to sprzęt, na którym tworzono komputerowe wizualizacje do *Terminatora 2*, *Jurassic Park* itp. Inne maszyny nie są praktycznie w stanie obsłużyć wielkich zasobów danych, niezbędnych do operacji na trójwymiarowej przestrzeni w czasie rzeczywistym z jakością, która nie pozostawiałaby wiele do życzenia. Nie dopracowano także gogli, rękawic i urządzeń służących do nawigacji w przestrzeni VR. Próbą stworzenia takiego urządzenia jest np. Cyberman, joystick umożliwiający poruszanie się w 3D.

Oczywiście zainteresowani przedmiotem wytkną mi na pewno, że systemy VR już istnieją i działają. Tak, oczywiście są specjalistyczne symulatory wojskowe (samoloty, czołgi), służące do szkolenia żołnierzy. Są także całkiem pokojowe systemy, jak np. symulator, który uczy sterowania pociągiem, jadącym pod kanałem La Manche czy systemy symulacji medycznych, pozwalające na wizualizację wnętrza operowanych pacjentów. VR używa się także w meteorologii, fizyce, inżynierii. Specjaliści starają się stworzyć pierwsze zastosowania biznesowe (giełda w VR, gdzie zmiany obiektów trójwymiarowych symulują zmiany cyfrowe).

Istnieją oczywiście i gry VR. W największych salonach gier komputerowych w Londynie (Picadilly Circus), Disneylandzie w USA i Francji możemy skorzystać z błogosławieństwa tej techniki. Gry niestety także nie są tym, czego moglibyśmy spodziewać się po obejrzeniu *Kosiarza umysłów*. Możemy polatać samolotem myśliwskim i stoczyć walkę powietrzną, sterując maszyną za pomocą ruchów głowy. Można przejść się maszyną kroczącą z *Gwiezdnych wojen* czy pochodzić z mieczem w ręku niczym postać z gier fantasy. Nowym wymiarem dla tych gier jest możliwość uczestniczenia w nich dużej ilości ludzi np. przeprowadzenie wraz z przyjaciółmi ataku całej eskadry X-wingów na Gwiazdę Śmierci. Niestety jakość oferowanej obecnie przez gry VR grafiki, przypomina pierwsze trójwymiarowe gry komputerowe. Zbyt wolne przetwarzanie powoduje skokowe zmiany obserwacji przestrzeni wokół gracza. Dokładność i rozdzielczość grafiki także nie jest specjalnie zachęcająca. Obiecywane na tegoroczną Wigilię gogle VR, przeznaczone dla użytkowników gier telewizyjnych (konsol) – produkt współpracy *Nintendo* i *Silicon Graphics* – przesunięto na przyszły rok.

Innym wykorzystaniem systemów VR są tzw. instalacje artystyczne. Jedne z pierwszych zastosowań tych systemów, to prace artystów, rekonstruujących zniszczone tysiące lat temu wnętrza miast azteckich. Nowa, współczesna sztuka także stara się wykorzystywać pojawiające się na horyzoncie możliwości. Wspólny projekt niemiecko-japoński przyniósł pierwsze obiekty VR. Dwaj uczestnicy performance'u, znajdujący w VR mają za zadanie dopasować połówki trójwymiarowej bryły. Dokonują tego za pośrednictwem Internetu (miedzynarodowa sieć komputerowa). Jeden z nich znajduje się w Japonii, drugi w Niemczech.

Cóż, przy obecnym tempie rozwoju technologii i systemów komputerowych za pięć, dziesięć lat sami będziemy kowbojami cyberprzestrzeni. Na razie jednak tym, co nam pozostaje są gry komputerowe, których podstawowa fabuła opiera się na rzeczywistości wirtualnej (*System Shock*, *CyberWar*). Już tutaj widzimy, jak starzeje się sprzęt komputerowy. *CyberWar* – gra o fantastycznej jakości 3D – projektowana na sprzęcie *Silicon Graphics* (Indygo), wymagą by w pełni pokazać na co ją stać, przynajmniej 486 DX 40 Mhz, karty graficznej z 2 MB pamięci i czytnika CD-ROM o podwójnej prędkości. Sama gra zajmuje 3 dyski laserowe, ale, uwierzcie mi, warto przyjrzeć się dalszym losom kosiarza umysłów.

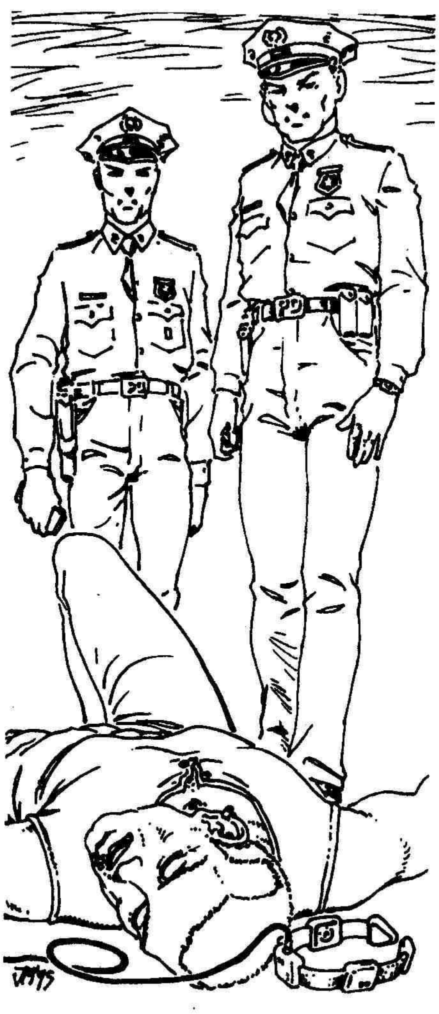


Inne pole do popisu dla zapalonych graczy to role playing VR. Istnieje kilka systemów, umożliwiających granie w rzeczywistości wirtualnej. W większości z nich przygody rozgrywają się w typowej scenerii cyberpunku. Część gier nie opiera się także na zdarzeniach losowych. Każdy z graczy uzyskuje współczynniki bohatera na drodze licytacji. Cechy wyznaczają umiejętności elektroniczne, zachowanie się podczas walki, nawiązywanie kontaktów międzyludzkich, stopień cyborgizacji itp. Bohatera wymyślamy sami, bez sztywnych ram podręcznika. Mistrz Gry prowadzi graczy przez fabułę przygody w typowy sposób. Trzeba jednak wspomnieć, iż w VR RPG rola bohatera jest dużo trudniejsza. Wszystkie decyzje pozostawiono graczowi. Nie ma żadnych rzutów kostką, tabel przeliczeniowych itp. Gra najbardziej przypomina psychodramę, w której każdy z uczestników mówi co widzi, co chce zrobić, czym się posłużyć. Postać może zrobić praktycznie wszystko, reakcją Mistrza Gry jest tylko porównanie współczynników. I tak bohater z najwyższym współczynnikiem walki ma największe szanse na trafienie przeciwnika, najwyżej punktowany w elektronice powinien umieć sprawnie poruszać się w VR. Współczynniki ustalają hierarchię prawdopodobieństwa realizacji działań. Czy działanie zakończy się sukcesem, zależy wyłącznie od inwencji gracza i pomysłowości Mistrza Gry. Należy pamiętać także, że grając w konwencji VR cały czas znajdujemy się w świecie symulowanym i dlatego musimy wiedzieć, jak należy w nim nawigować (podróże w systemach komputerowych) i jakie reguły są w nim obowiązujące. Pamiętajmy, że świat cyberprzestrzeni będzie publicznie dostępny, ogólnoświatowy, zapełniony ludźmi, programami, sztucznymi inteligencjami, będzie posiadał własne władze, policję i systemy kontroli. Rola gracza w VR RPG będzie zazwyczaj ograniczała się do tych mniej legalnych środków, za pomocą których

postać osiągnie równie nieuczciwe cele. Cóż, takie są koszty bycia kowbojami cyberprzestrzeni

VR w grach role playing może stanowić jeden z rekwizytów, stosowanych w tych fabułach, w których akcja toczy się w niezbyt odległej przyszłości. Rekwizyt jest niebagatelny, bowiem przy dużej inwencji Mistrza Gry w rzeczywistości wirtualnej mogą rozgrywać się całe przygody. VR oferuje nowy sposób myślenia i zachowania. Gracz, którego polem działań będzie świat symulowany komputerowo musi mieć chociaż szczątkową wiedzę w zakresie technologii komputerowych i informatycznych. Jego wirtualne wędrówki i starcia będą się bowiem toczyć za pomocą radzieckich wirusów komputerowych, zapór ogniowych (*firewalls*) olbrzymich korporacji, LODów zabezpieczających systemy, sztucznych inteligencji i elektronicznych gadżetow, w jakie wyposażona może zostać jego bohater. Dopałki do komputerów, wejścia czaszkowe, implanty etc. w świecie wirtualnym są elementami równie popularnymi, jak miecze i łuki w przygodach, dziejących się w konwencji fantasy. VR jest dla miłośników role playing terytorium raczej niezbadanym i dlatego posługiwanie się elementami przynależnymi do tego świata powinno zostać podbudowane przeczytaniem podstawowych lektur cyberpunkowych (jako wstęp polecam *Neuromancera* Gibsona).

Dla zainteresowanych nową technologią parę słów wyjaśnienia. VR w cyberpunku to ogólnoświatowy system komputerowy, którego głównymi użytkownikami są gigantyczne międzynarodowe korporacje, agendy rządów państw, instytucje międzynarodowe, firmy badawcze, wojsko itp. Kowboje cyberprzestrzeni (dżokeje, hackerzy) to osobnicy, stanowiący połączenie złodziei, maniaków komputerowych i twórców elektroniczych gadżetów. Typowy kowboj działa w VR na zlecenie, jego celem jest kradzież technologii, danych (szpiegostwo przemysłowe), bądź zniszczenie systemów i oprogramowania przeciwnika. Kontaktując się z ogólnoświatowym systemem komputerowym, korzystają oni z deków – komputerów osobistych przyszłości. Deki są oczywiście wyposażone w monitory, specyficzne urządzenia peryferyjne i różnego tpu oprogramowanie. Wejście w świat cyberprzestrzeni odbywa się za pośrednictwem dermatrod, umieszczanych na głowie i podłączanych do deka, a służących do przekazywania impulsów nerwowych. Innym sposobem jest instalacja tzw. wejść czaszkowych – bezpośrednich wyjść, umożliwiających łączenie kablem umysłu człowieka z komputerem, które pozwalają także na wtykanie kaset z programami bezpośrednio w głowę. Dżokeje cyberprzestrzeni wędrują w świecie VR. Od znajomości miejsca, w którym się znajdują (kraju, systemu administracyjnego czy bazy danych korporacji), zależy ich życie. Bez tej wiedzy nie znajdą interesujących ich informacji, a poza tym nie będą w stanie wyjść bez uszczerbku na



zdrowiu z hackowanych systemów. Największym zagrożeniem dla dżokejów jest wypłaszczenie (wysmażenie) przez zabezpieczenia przeciw komputerowym włamywaczom. Wypłaszczenie EKG jest praktycznie równoważne ze śmiercią mózgu kowboja. Hakowanie „biurowców" korporacji w VR nie odbywa się oczywiście bez trudności. Korporacje bronią się przed kowbojami, używając LODów (logicznego oprogramowania defensywnego). Zapory tego typu dobry hacker może pokonać znajdując lukę w obronie – np. odgadując hasło dostępu. Dżokeje VR korzystają także ze specjalistycznych wirusów komputerowych, które penetrują systemy obronne i prowadzą hackerów bezpośrednio do celów ich misji. Dobry hacker zajmuje się również rozbudową swojego decka (nowe możliwości, szybkość transmisji, pojemność pamięci, lepsza komunikacja – głos itp.), bądź korzysta ze specjalistycznych usług hardware'owców. Sprzęt można uzupełniać w różnego typu dopalacze, ułatwiające hackerowi normalne, nie cyberprzestrzenne życie (zdalne wytrychy do zamków, wyciszacze dźwięku, kontrola optyczna przetrzeni itp.). Istnieją również bardzo skomplikowane programy, umożliwiające np. odbieranie impulsów nerwowych innych osób (tzw. praca z jeźdźcem). Jeździec widzi, słyszy i czuje to, co jego „wierzchowiec". Wierzchowiec może komunikować się z nim, mówiąc do siebie, kontakt w drugą stronę jest jednak niemożliwy. Zakres programów komputerowych, z jakich zazwyczaj korzysta kowboj, rozciąga się od typowych lodołamaczy, systemów skanujących możliwości innych użytkowników sieci, technologii kodowania i przekazu informacji, aż po użycie konstruktów, czyli zapisanych w ROM matryc umysłów innych ludzi).

Obok zwykłych użytkowników sieci – pracowników korporacji, ludzi traktujących VR jako rodzaj rozrywki, młodzieży, uczącej się za jej pomocą oraz samych kowboi, świat sieci komputerowych penetruje także i inny byt. SI to tak zwane sztuczne inteligencje – programy komputerowe, posiadające autonomię, myślące, mające własne plany i cele (nie zawsze zbieżne z planami ich twórców), a żyjące w komputerach korporacji, bądź na sieci. SI są bardziej „zalodzone" i o wiele bardziej niebezpieczne (co daje większe możliwości w VR) niż zwyczajne korporacje. Mogą one być zarówno zleceniodawcami kowboi, jak i ich celami. Już z tego skrótu możliwości hackerów widać, że przygody VR mogą stanowić „niezłą rozrywkę".

Na razie pozostaje nam jednak pomarzyć o wspaniałej przyszłości, w której prawie wszystko będzie możliwe. Końcówkę ogólnoświatowej, satelitarnej sieci komputerowej będziemy mieli w domu i bez wychodzenia z przytulnych wnętrz zrobimy wszystko to, o czym poetom się nie śniło. Teraz mogę tylko zaprosić wszystkich zainteresowanych nową technologią na pierwsze światowe targi wykorzystania rzeczywistości wirtualnej, które odbędą się w Niemczech, w Sztutgarcie 21-23 lutego.

Kraina Goblinów

Maciek Kocuj

Witajcie w Krainie
(*cyber*)Goblinów!

Pewnie niektórzy z was się zdziwią, ale
Kraina Goblinów nie ma granic zarówno
w przestrzeni jak i w czasie.

DZIŚ:

Szatański wynalazek, albo oko w oko z wirusem.

Muzyka w barze brzmiała jak radio nastawione na nieistniejącą stację. Sączyłem właśnie siódmego z kolei Kirina. Znowu przestawały kontaktować moje wszczepy mięśniowe i zaczynałem czuć się jak w jednej z tych obskurnych knajpek z wewnętrzną studnią grawitacyjną. I wtedy przysiadł się do mnie ten pajac. W pierwszej chwili wziąłem go za zdezelowany odkurzacz mikrofalowy, ale za moment dostrzegłem, że nie jest mechakiem – no, przynajmniej nie w stu procentach. Był trochę podobny do trolla, jednak o wiele mniejszy i, o ile to w ogóle możliwe, jeszcze bardziej paskudny. Z potoku słów, którymi zalewał mnie przez ponad godzinę niczym uszkodzony spoder, wyłowiłem, że miał coś wspólnego z goblinem, czy czymś takim. Wyglądał jakby urwał się z jakiejś przedpotopowej gry wirtualnej lub z nielegalnego laboratorium genetycznego. Nie pamiętam większości tego, co mówił, ale utkwiła mi w pamięci pewna swojsko brzmiąca historia. Na jej podstawie napisałem szkic scenariusza do nowej generacji tabletek nasennych, firmowanych przez korporację Kolorowe Sny.

Występują: Deker, Emerytowany komandos, Prywatny detektyw (bez licencji), Ochroniarze, Szaman, Kambodżański wirus, Wietnamscy terroryści, Panienka.

Scena I

(Deker, Szaman, Prywatny detektyw i Emerytowany komandos siedzą w zaparkowanym na chodniku samochodzie i przyglądają się pięciopiętrowemu budynkowi po drugiej stronie ulicy, przed którym kręci się dwóch ochroniarzy)

Szaman (ziewając przeciągle): Może więc dowiem się wreszcie dlaczego wyciągnęliście mnie w środku nocy i przywieźliście w to miejsce?

Deker: I tak masz szczęście, człowieku. Mnie wywlekli z baru jeszcze przed świtem i od rana zapędzili do roboty. W dodatku wypłukali ze mnie cały alkohol i do tej pory nie dali się napić ani kropelki.

Szaman: Rzeczywiście, po raz pierwszy od dłuższego czasu wyglądasz w miarę trzeźwo.

Prywatny detektyw (lekko zirytowany): Po raz pierwszy od dłuższego czasu możemy zarobić jakieś większe pieniądze. Dlatego przypilnowaliśmy, żeby nasz komputerowy czarodziej po raz pierwszy od dłuższego czasu nie był zalany w trupa i dlatego zamiast narzekać, spróbuj może przypomnieć sobie, po raz pierwszy od dłuższego czasu, swoje magiczne talenty, a wtedy może, po raz pierwszy od dłuższego czasu, uda nam się wszystkiego nie spieprzyć.

Szaman: A coś ty dzisiaj taki nerwowy. Po prostu powiedz, co jest grane, tylko wolno i spokojnie, żebyś nie musiał dwa razy powtarzać.

Prywatny detektyw: Z pozoru rzecz wydaje się całkiem prosta. Pewien nawiedzony naukowiec-alkoholik z Polski wynalazł preparat, który działa podobnie jak alkohol, z tym, że dodatkowo powoduje nieznaczną mutację układu nerwowego.

Sprawia ona, że osobnik używający preparatu staje się permanentnie pijany.

Deker: Ale klawo! To jest dopiero coś.

Prywatny detektyw: Oczywiście korporacje, zajmujące się produkcją i handlem napojami wyskokowymi nie mogły ryzykować utraty klienteli. Wydano odpowiednie dyspozycje w celu przejęcia jedynej próbki preparatu. Niestety w tym samym czasie narzeczona naukowca stwierdziła, że ma go kompletnie dość. Zdemolowała mu mieszkanie i wyniosła się, spakowawszy swoje rzeczy, wśród których znalazła się przypadkowo fiolka z preparatem. Agenci korporacji ruszyli jej śladem i dotarli za nią aż do naszego miasta, gdzie przepadła jak kamień w wodę, omyłkowo porwana przez wietnamskich terrorystów (byli oni tak naćpani, że podobno wzięli ją za dalajlamę). Od wczoraj przedstawiciele korporacji jeżdżą po okolicy i obiecują góry forsy tym, którzy ją odnajdą.



Szaman: Wnioskuję, że to właśnie my jesteśmy tymi szczęściarzami, a poszukiwana osoba znajduje się właśnie w budynku, przed którym sterczymy.

Prywatny detektyw: Dokładnie tak. Nasz specjalista od komputerów, wykorzystując zdobyte przeze mnie pewne poufne informacje, wszedł dziś w sieć i zlokalizował to miejsce, oczywiście narobiwszy sporego zamieszania.

Emerytowany komandos (bawiąc się granatem): Dodajmy, że nie zrobiłby tego bez mojej pomocy, gdyż jeszcze z rana nie był w stanie trafić złączem sieciowym w swoje gniazdo czaszkowe.

Prywatny detektyw: Niestety przed nami jeszcze sporo roboty. Po pierwsze, nasza skarbonka znajduje się nadal w towarzystwie swoich wietnamskich przyjaciół, a po drugie, ten budynek to tajna siedziba RPG.

Szaman: Czego?

Prywatny detektyw: Radykalnej Partii Goblinów oczywiście. Jest to siedziba tak tajna, że nie wie o niej nawet żaden członek tej organizacji. Nie zmienia to jednak faktu, że budynek wyposażony jest w najnowszej generacji komputer, który ma swoje niezawodne sposoby na pozbywanie się nieproszonych gości.

Szaman: Zaraz, czegoś nie rozumiem. Skoro budynek jest tak dobrze zabezpieczony, to jak dostali się tam terroryści?

Deker: Użyli jakiegoś wrednego azjatyckiego wirusa (nieźle od niego oberwałem, gdy próbowałem tam wtargnąć poprzez sieć). Chwilowo to on rządzi w środku, bo przejął kontrolę nad całym systemem.

Emerytowany komandos (nadal bawiąc się granatem): A więc skoczmy do mojego wojskowego magazynu i weźmy trochę ciężkiego sprzętu, a będziemy mogli wejść i wyjść z budynku w dowolnej chwili i w dowolnym miejscu.

Prywatny detektyw: Odpada. Nie można ryzykować mechanicznego uszkodzenia preparatu, bo substancja może na przykład wsiąknąć w glebę i skazić wodę.

Emerytowany komandos: No to użyjmy napalmu.

Prywatny detektyw: Obawiam się, że opary tego świństwa mogą być jeszcze bardziej niebezpieczne.

Emerytowany komandos: Zawsze tłumicie każdą moją inicjatywę. Pewnie nawet nie pozwolicie mi dzisiaj rzucić granatem.

Szaman: Nawet o tym nie myśl. Nie mam zamiaru znowu spędzać kilku tygodni w szpitalu. Odłóż go lepiej i zakręć szybę, bo mi zimno.

Prywatny detektyw: Niestety w tych drzwiach chwilowo nie ma szyby.

Szaman: A co się stało?

Prywatny detektyw: Gdy po was jechałem zobaczyłem na ulicy naszego starego przyjaciela, trolla von Helmuta, i zatrzymałem się, aby go pozdrowić. Tak się poczciwiec na mój widok ucieszył, że wsadził głowę do środka, zanim zdążyłem odkręcić szybę.

Szaman: O, to naprawdę bardzo miło z jego strony.

Deker: Może jednak się w końcu ruszymy, co?

Szaman: Dobra, ja wymyślę coś, co odwróci uwagę systemu komputerowego, a wy zajmijcie się tymi ochroniarzami.

Prywatny detektyw: Oni raczej o niczym nie wiedzą. Są przekonani, że pilnują zwykłego, pustego budynku.

Deker: A więc można się z nimi dogadać.

Prywatny detektyw: Nie sądzę. Potrafisz wypowiedzieć każdą swoją myśl pięcioma słowami?

Deker: Raczej nie.

Prywatny detektyw: To się z nimi nie dogadasz.

Emerytowany komandos: Bez nerwów. Zostawcie to mnie, pracowałem kiedyś jako ochroniarz.

Deker: OK. Ruszamy.

(wszyscy po kolei wysiadają z samochodu)

Scena II

(Szaman, Deker, Prywatny detektyw i Emerytowany komandos wchodzą przez przeszklone wejście na korytarz, w którym co kilka kroków są rozmieszczone jakieś drzwi)

Deker: Dlaczego nawet nie odezwałeś się do tych ochroniarzy, tylko od razu zacząłeś ich lać po mordzie.

Emerytowany komandos: Ee, i tak by nic nie zrozumieli.

Prywatny detektyw (rozglądając się uważnie): Uważajcie. Tu z pewnością wszędzie są ukryte czujniki i kamery.

Szaman: Nie ma obawy. System ochronny jest w tej chwili tak zajęty, że nie zauważyłby nawet, gdyby ktoś nasikał mu do obwodów.

Prywatny detektyw: A co mu takiego zrobiłeś?

Szaman: Specjalnie dla niego wywołałem ducha jakiegoś starodawnego mikroprocesora Pentium, który miał dość skomplikowaną wadę fabryczną. Miną całe godziny zanim ten azjatycki wirus się z tym upora.

Deker: Może zacznijmy więc przeszukiwać budynek.

(wszyscy ruszają korytarzem, zaglądając kolejno do każdych mijanych drzwi)

Scena III

(Szaman, Deker, Prywatny detektyw i Emerytowany komandos wchodzą do luksusowego gabinetu, w którym pod jedną ścianą stoi barek, pod drugą pulpit kontrolny systemu komputerowego, a na środku duże biurko. Za nim, zakneblowana i przywiązana do fotela, siedzi jakaś kobieta.)

Szaman: No, wreszcie znaleźliśmy.

Deker (spoglądając świecącymi oczami w stronę barku): Masz rację, znaleźliśmy. Tak się zmęczyłem, że muszę się czegoś napić.

Prywatny detektyw (rozwiązując kobietę): Trzymajcie go z dala od alkoholu, może się jeszcze dziś na coś przydać.

Emerytowany komandos (sam do siebie, drapiąc się w głowę): Nie rozumiem. Kto ma się przydać? On czy alkohol?

Prywatny detektyw (do odkneblowanej i rozwiązanej już kobiety): Nic pani nie jest?

Panienka: Raczej nie, ale mam dość przebywania z tymi azjatyckimi idiotami. Nie dość, że nie znają żadnego cywilizowanego języka, to ciągle łykają jakieś prochy, po których kompletnie im odbija. Przed jakąś godziną na przykład wywlekli z walizek wszystkie moje rzeczy i poprzebierali się w sukienki, a gdy chciałam na nich nawrzeszczeć, to mnie zakneblowali.

Prywatny detektyw: Czy przypadkiem wśród wyciągniętych przez nich rzeczy nie znalazła się niewielka szklana fiolka z przezroczystym płynem?

Panienka (podnosząc spod biurka damską torebkę): Nie wydaje mi się.

Prywatny detektyw: A czy może pani sprawdzić, czy nie ma tej fiolki w torebce?

Panienka (zaglądając do torebki): Jak chcecie, to mogę sprawdzić, ale nie przypominam sobie, żebym... a skąd to się tu wzięło?

(i właśnie w chwili, gdy kobieta wyjmuje z torebki poszukiwany preparat otwierają się drzwi i do pomieszczenia wpadają uzbrojeni po zęby i ubrani w damskie fatałaszki wietnamscy terroryści.)

Emerytowany komandos: Spokojnie. Oni nas nie rozumieją. Podnieście wszyscy wolno ręce do góry i cofnijcie się tu do mnie pod ścianę. Mam w rękawie granat. Załatwię ich tak błyskawicznie, że się nie zorientują.

Szaman: Tego się właśnie obawiałem.

(nagle rozświetlają się monitory na pulpicie kontrolnym i w pomieszczeniu rozlega się głos)

Kambodżański wirus: Nawet nie próbujcie drgnąć. Jesteście namierzeni przez umieszczone w ścianach laserowe działka.

Szaman: Zdaje się, że mieliśmy zbyt mało kłopotów.

Prywatny detektyw (zwracając się do Szamana): Podobno miał się tym zająć skutecznie ten twój duch.

Kambodżański wirus: Muszę przyznać, że to coś sprawiło mi sporo problemów, ale na szczęście zostałem wyposażony w emulator Atari, który szybko sobie poradził z intruzem.

(w tym czasie jeden z terrorystów z zainteresowaniem przyglądał się podniesionej w górę fiolce i teraz podszedł do kobiety, żeby odebrać jej preparat)

Panienka (wyrywając się gwałtownie): Precz z łapami! Draniu jeden.

Prywatny detektyw: Tylko ostrożnie, to jest szklane!

(jest już jednak za późno; podczas szarpaniny fiolka wypada kobiecie z ręki i, zataczając w powietrzu łuk, rozbija się na pulpicie kontrolnym)

Deker: O cholera, żeby się tak przynajmniej rozbiło na podłodze, to można by wciągnąć przez słomkę. A tak będę musiał wylizać wszystkie obwody.

Kambodżański wirus: Co się dzieje? Zaczynają mi się wykrzywiać w różne strony płaszczyzny matrycy, hyk, to chyba jakiś wewnętrzny atak, hyk.

Prywatny detektyw: Jak zwykle spieprzyliśmy robotę. Tylko, że tym razem dodatkowo możemy nie wyjść z tego cało.

Kambodżański wirus: Hyk, to chyba do obwodów dostały się, hyk, jakieś zanieczyszczenia z powietrza. Widzę wszystko, hyk, podwójnie. Za chwilę nastąpi blokada wejść, a potem z budynku zostanie, hyk, wypompowane powietrze.

Deker: Dobrze, że się tego świństwa nie napiłem, bo najwyraźniej występuje po nim uboczny efekt permanentnej pijackiej czkawki.

(w tym momencie Emerytowany komandos gwałtownym ruchem wyciąga z rękawa granat i ciska go w kierunku terrorystów, którzy, widząc to, w pośpiechu wybiegają z pomieszczenia; pozostałe osoby padają na ziemię, zakrywając głowę rękami)

Emerytowany komandos (podnosząc się z podłogi i czerwieniejąc na twarzy): Ojej, tak się tym wszystkim zdenerwowałem, że zapomniałem wyciągnąć zawleczki. Ale wstyd.

(podczas gdy pozostałe osoby wstają, z korytarza dobiega zgrzyt zamykających się żelaznych grodzi)

Prywatny detektyw (zwracając się do Dekera): Czy mógłbyś nas stąd wydostać? Teraz, gdy możesz podłączyć się do systemu od środka, powinieneś dać sobie radę z tym azjatyckim świństwem.

Deker: Nie sądzę. Musiałbym się do niego idealnie dostroić.

Szaman: Nie widzę problemu, barek jest raczej dobrze zaopatrzony.

Emerytowany komandos: Racja, nalejcie mu coś! Prędzej!

(wszyscy rzucają się w kierunku stojących na barku butelek)



Scena IV

(Emerytowany komandos, Prywatny detektyw, Szaman i Panienka wychodzą na korytarz, ocierając zmęczone czoła)

Prywatny detektyw: Uff, udało się, a myślałem, że już po nas.

Emerytowany komandos: Chyba trzeba będzie zabrać naszego wybawcę.

Prywatny detektyw: Podprowadźcie go pod wejście, a ja pójdę i podstawię tam samochód.

(odchodzi w kierunku wyjścia, ścigany przez dochodzące z głębi pokoju słowa śpiewanej na dwa głosy piosenki: *...Show me the way to the next whisky bar...*)

KONIEC

Rafał Gałecki & Kuba Żurek

Drużyna na odwyku

Poniższy artykuł omawia zastosowanie środków zmieniających świadomość, czyli narkotyków w grach RPG. Nikogo nie zachęcamy do zażywania tych niebezpiecznych, nielegalnych i niezdrowych środków. To opracowanie przeznaczone jest przede wszystkim dla Mistrzów Gry, choć gracze również powinni znaleźć tu coś dla siebie. Przy opisach dotyczących współczynników posłużyliśmy się przelicznikiem procentowym, podobnie jak Kuba uczynił to w swoim poprzednim artykule: *Drużyna na chorobowym*. Niestety, jak do tej pory nikt nie wymyślił lepszego uniwersalnego sposobu. Staraliśmy się w miarę wiernie odwzorować działanie narkotyków w grach RPG, opierając się na fachowej literaturze. Niektóre efekty są bardziej realne, inne mniej, ale przez to bardziej fantastyczne. W rzeczywistości narkotyki są okropną trucizną i prowadzą do nieuchronnej zguby, dając złudne poczucie szczęścia.

Zażywanie

Narkotyki przyjmuje się doustnie, pali, wciera w ciało, wdycha w postaci oparu lub wciąga przez nos w postaci proszku. Zwykle występują pod postacią mikstur, maści, proszku, liści, korzeni, grzybów, jagód, skrętów, ziela fajkowego. W systemach s-f mogą być przyjmowane dożylnie za pomocą strzykawki, implikatora lub pistoletu injekcyjnego.

Dostępność

Od reguł systemu lub Mistrza Gry zależy, czy narkotyki są w danym świecie zakazane, czy też nie, a także to, na ile są dostępne dla bohaterów. Zawsze jednak kryminalny półświatek, wiedźmy – zielachy czy zamorscy kupcy potrafią dostarczyć taki środek za odpowiednio wysoką cenę. Alchemicy, wykwalifikowani magowie i kapłani, ogólnie osoby posiadające odpowiednie biegłości (zielarstwo, warzenie trucizn, chemia itp.) oraz właściwie wyposażone laboratorium potrafią wytwarzać większość narkotyków, o ile mają wszystkie potrzebne składniki.

Dawka

Pojęcie dawki jest relatywne, bowiem duża dawka dla kogoś, kto bierze narkotyk pierwszy raz może równać się małej dla tego, kto zażywa narkotyk często. Na początek pół porcji służy za dawkę małą, cała porcja za dawkę średnią, półtora porcji za dawkę dużą. Trzeba jeszcze uwzględnić masę ciała i współczynnik, odpowiadający za ogólną kondycję i odporność organizmu, np. budowę fizyczną. Dla osobników o wymienionych parametrach stosunkowo wysokich jedna porcja lub nawet półtora porcji będzie służyć za dawkę małą itp. Później, w miarę zażywania tolerancja organizmu rośnie i trzeba zażywać odpowiednio więcej porcji, aby uzyskać zamierzony efekt określonej dawki.

Kolejnym parametrem, wpływającym na wielkość dawki jest stopień zawartości czystego narkotyku w porcji. Z reguły mamy do czynienia ze środkiem o przeciętnej zawartości czystego składnika. Źle oczyszczony lub „chrzczony" jakimś świństwem narkotyk ma słabe działanie, a ponadto może wywołać zatrucie organizmu – nieudany rzut obronny na truciznę powoduje zamiast pożądanych skutków same efekty uboczne o kilkukrotnie spotęgowanym działaniu. Przy zakupie „towaru" z niepewnego źródła proponuję skorzystać z losowej tabelki:

0-5% narkotyk zły – ryzyko zatrucia, wykonaj rzut na truciznę, efekt opisany powyżej
5-25% narkotyk źle oczyszczony – działanie o połowę słabsze
25-80% przeciętna zawartość narkotyku w porcji – efekty normalne
80-95% bardzo dobrze oczyszczony narkotyk – działanie o połowę silniejsze
95-100% wyjątkowo wysoka zawartość narkotyku w porcji – wykonaj rzut obronny na 50% odporności na truciznę, pozytywny – działanie dwa razy silniejsze; negatywny – przedawkowanie

Uwaga: tylko osoba posiadająca odpowiednie umiejętności i sprzęt laboratoryjny może ocenić skład porcji narkotyku.

Tolerancja organizmu

Jak już pisaliśmy, w miarę zażywania narkotyku rośnie tolerancja organizmu, który stopniowo przyzwyczaja się do działania narkotyku. Po każdym kolejnym zażyciu narkotyku szansa na uzyskanie tolerancji rośnie o 1%, tak że przykładowo po zażyciu dziesiątej dawki jest już 9% na tolerancję organizmu. Kiedy to nastąpi, trzeba odpowiednio zwiększyć ilość porcji, wchodzących na dawkę (patrz: *Dawka*). Wtedy też liczenie rozpoczynamy od początku, znów po 1% na każdą zażytą dawkę. Itp. itd.

Przedawkowanie

Nie należy też nigdy zapominać o możliwości przedawkowania. Może to się stać w sposób niezamierzony, kiedy przyjmuje się dużą dawkę, złożoną ze zbyt wielkiej ilości porcji lub doskonale oczyszczonego środka. Przy zażywaniu dużej dawki narkotyku zawsze istnieje 3% szansa na przedawkowanie. Przekroczenie każdej bariery tolerancji powoduje wzrost tej szansy o kumulatywne 1%. Jeżeli bohater zażył po raz pierwszy narkotyk w dużej dawce, szansa przedawkowania rośnie do 10%. Również każde kolejne zażycie w ciągu 24 godzin narkotyku w małej lub średniej dawce wywołuje kumulatywny 1% ryzyka przedawkowania (czyli za drugim razem 1%, za trzecim 2%, za czwartym 3%, za piątym, jeśli to będzie akurat duża dawka, aż 7%). Dla osób uzależnionych bazowa szansa dla dużej dawki rośnie o 2% (czyli w powyższym przykładzie narkoman przyjmujący piątą w ciągu doby, dużą dawkę będzie miał aż 9% ryzyka przedawkowania).

Efektem przedawkowania jest poważne zatrucie organizmu lub szybka śmierć. Kiedy nastąpi przedawkowanie, należy wykonać rzut obronny na truciznę z uwzględnieniem modyfikatorów, wynikających ze współczynnika budowy fizycznej (przeciętny współczynnik – brak modyfikatora; niska – mod. ujemny; wysoka – mod. dodatni). Udany rzut oznacza jedynie zatrucie organizmu – naćpany osobnik dostaje zapaści, pada nieprzytomny na ziemię i przez 3k6 godzin pozostaje w stanie śpiączki. Negatywny rzut oznacza śmierć w ciągu kilku najbliższych rund.

Neutralizacja

Działanie każdego narkotyku polega na odpowiednim pobudzeniu organizmu do wydzielania różnych naturalnych substancji w nadmiarze. Narkotyk jedynie zapoczątkowuje ten proces, dlatego też jego późniejsza neutralizacja wcale nie neguje efektów jego działania. W związku z tym podanie naćpanemu osobnikowi jakiegokolwiek antidotum czy rzucenie nań czaru neutralizującego truciznę działa w pełni tylko do kilku

(2k6) rund po zażyciu. Serwowane później jedynie skracają czas działania narkotyku o połowę. Jedynym, w miarę skutecznym środkiem jest podanie innego narkotyku o przeciwstawnym działaniu. W takim wypadku nastąpi połączony efekt małych dawek.

W zasadzie nie ma jakiejkolwiek możliwości wykonania rzutu obronnego przed narkotykiem. Dotyczy to zwłaszcza tych, którzy zażyli go nieświadomie. Można jedynie próbować bronić się przed działaniem środka, wytężając całą swoją siłę woli. Należy więc wykonać Test Siły Woli (w systemach, które, tak jak *Warhammer*, nie posiadają takiego współczynnika należy znaleźć jego odpowiednik, np. psyche, opanowanie czy też średnia z inteligencji, mądrości i charyzmy). Udany oznacza częściowe przełamanie efektów działania narkotyku. Efekt dawki dużej i średniej będzie równy efektowi dawki małej, zaś efekt dawki małej będzie słabszy o połowę.

Uzależnienie

Narkotyki, zwłaszcza bojowe, mają wiele zalet, dlatego być może niektórzy bohaterowie chętnie będą po nie sięgać. Muszą się jednak liczyć ze skutkami ewentualnego uzależnienia. Rozróżniamy dwa rodzaje uzależnienia: psychiczne i fizyczne. Pierwsze oznacza, że osoba biorąca narkotyki po prostu nie ma na tyle silnej woli, aby powstrzymać się przed kolejnym ich zażyciem. Drugie zaś oznacza, że do narkotyku przyzwyczaił się organizm, zmuszając narkomana do regularnego zażywania poprzez wywołanie skutków narkotycznego „głodu".



Pierwsze zażycie narkotyku nie pociąga za sobą żadnego ryzyka. Jednak każde kolejne zmusza gracza do wykonania Testu Siły Woli (patrz: Neutralizacja). Pierwszy nieudany rzut oznacza, że bohater psychicznie uzależnił się od narkotyku. Z dnia na dzień rośnie chęć i potrzeba kolejnej dawki narkotyku. Bohater staje się nerwowy i rozkojarzony. Co dnia współczynniki psychiczne zmniejszają się o 5%, wracając do normy dopiero po zażyciu środka. Jeżeli nikt go nie powstrzyma, zdobędzie nową dawkę, a nawet większy zapas porcji narkotyku.

Uzależnienie fizyczne zachodzi w momencie przekroczenia pierwszego progu tolerancji (patrz: Tolerancja). Organizm domaga się przynajmniej jednej dawki narkotyku dziennie. Jeżeli narkoman jej nie przyjmie, zaczyna odczuwać bolesne skutki „głodu". Jego ciałem zaczynają wstrząsać dreszcze, zalewa się zimnym potem, wymiotuje wszystko, co zje, a ból głowy jest wprost nieznośny. Wszystkie współczynniki zmniejszają się każdego dnia o 10%, aż do momentu zażycia nowej dawki. Wtedy natychmiast wracają do normy. Narkoman myśli tylko o jednym – wziąć kolejną dawkę i teraz nie zawaha się przed niczym – ukradnie lub nawet zabije, jeśli nie będzie innego sposobu (Test Siły Woli, zmniejszany o 10% na każdy dzień bez narkotyku), aby zdobyć upragniony środek.

Uzależniony, tak psychicznie jak i fizycznie, po zażyciu każdej dawki ma 10% szansę na rozpoczęcie tzw. „ciągu" lub inaczej „jazdy". Wpadnięcie w ciąg oznacza absolutną chęć przebywania w permanentnym stanie narkotycznego haju (ang. high). Narkoman natychmiast zażywa kolejną dawkę środka, kiedy mija działanie poprzedniej. Przynajmniej jedna dawka w ciągu doby musi być duża. Stan taki utrzymuje się zwykle 1k6+2 dni i kończy całodobowym letargiem, zapoczątkowującym taki sam okres rekonwalescencji (tylko jedna dawka dziennie), kiedy to zmniejszone do połowy współczynniki powracają do normy. Później procedura się powtarza i gracz znów musi rzucać, czy jego bohater wpadnie w kolejny „ciąg". Jest to stały narkotyczny cykl, który powtarza się aż do wyleczenia z nałogu lub śmierci z wycieńczenia.

Odwyk

Uzależniony narkoman, jeśli nie chce wylądować w rynsztoku, zakładzie dla obłąkanych lub wykitować z przedawkowania czy wycieńczenia organizmu, ma jedno wyjście – musi się poddać kuracji odwykowej. Jeżeli macie do czynienia z grami s-f lub opisującymi świat osadzony w realiach współczesności, macie szczęście, zwłaszcza, jeżeli znajdzie się ktoś na tyle dobry, aby doprowadzić was (siłą!) do ośrodku MONA-Ru lub czegoś podobnego. W świecie fantasy nie może być o tym mowy. Dlatego jedynym skutecznym sposobem na wyrwanie się z nałogu jest zaprzestanie brania narkotyku. Muszą w tym pomóc przyjaciele z drużyny (chyba, że sami są już starymi ćpunami). Bohater musi zostać pozbawiony dostępu do wszelkich używek. Częstokroć oznacza to rodzaj więzienia. Bohater co miesiąc wykonuje Test Siły Woli, z rosnącym modyfikatorem +5%. Pozytywny rzut oznacza wyleczenie. Pozostałością po uzależnieniu jest permanentny spadek o 5% budowy fizycznej i inteligencji.

Jednak nawet wyleczony narkoman ma szansę powrócić do nałogu. Ilekroć zetknie się z narkotykiem (jakimkolwiek), musi wykonać Test Siły Woli. Nieudany rzut oznacza, że teraz lub przy najbliższej sposobności, kiedy inni nie będą widzieć, zdobędzie i zażyje narkotyk. W tym momencie natychmiast powraca do nałogu i jest traktowany jako uzależniony.

Opisy

Z grubsza środki narkotyczne można podzielić na trzy grupy: stymulujące (bojowe), halucynogenne i euforyczne (zmulające). Do najczęściej używanych należą narkotyki euforyczne, używane zamiast lub jako dodatek do alkoholu, a także bojowe, zażywane najchętniej przez wojowników i rzadziej złodziei. Wszelkie środki zmieniające świadomość zwykle utrudniają posługiwanie się magią i są rzadko wykorzystywane przez magów i kapłanów.
Uwaga: podane w opisach dawek wartości nie sumują się.

1. Narkotyki stymulujące

Zwiększają odporność na ból, usuwają zmęczenie, dodają sił i eliminują strach. Dają poczucie niezwykłej siły i pewności siebie. Zwiększają także percepcję, znacznie poprawiając spostrzegawczość, słuch i węch (o jakieś 10 do 20%). Jako główny efekt uboczny powodują bezsenność, a także suchość w ustach i całkowity brak apetytu. Należą do najczęściej zażywanych ze względu na swe właściwości, niezwykle pomocne w walce. Zwykle też najszybciej uzależniają, zwłaszcza psychicznie. Częste zażywanie powoduje szybkie chudnięcie (oznacza to stopniowy spadek budowy

fizycznej), wypadanie włosów i prowadzi do chorób umysłowych, takich jak nerwica natręctw, paranoja, megalomania. Ich działanie zaczyna się już w kilka rund po zażyciu. Symptomy, które następują po zażyciu to przede wszystkim: znacznie rozszerzone źrenice, sińce pod oczami, blada cera, nadmierna potliwość.

Przykłady: współczesne – amphetamina, ephedryna, PCP (niezwykle silne); proponowane: pyłek złotego lotosu, korzeń assuanu, liście krzewu coca, jad czerwonego skorpiona, zarodniki sinego fungusa.

W poniższej tabeli znajduje się krótka charakterystyka tych specyfików.

DAWKA MAŁA

Czas działania: 1k3 godziny

Efekty: +5% do wszystkich współczynników; +5% do trafienia i ran; +5% do morale; +10% do czasu reakcji (rozumianego także jako inicjatywa) i poruszania się; +10% do wytrzymałości; o 50% większa odporność na strach

Efekty uboczne: 10% na zepsucie rzucanego czaru; po upływie działania lekka depresja; bezsenność przez następne 2k6 godzin, a później oznaki wyczerpania i potrzeba snu

DAWKA ŚREDNIA

Czas działania: 1k4+2 godziny

Efekty: +10% do wszystkich współczynników za wyjątkiem mądrości i charyzmy; +10% do trafienia, ran i morale; +20% do czasu reakcji i poruszania się; +20% do wytrzymałości; prawie całkowita odporność na strach; jeden dodatkowy atak w rundzie; brak śladów zmęczenia

Efekty uboczne: 25% na zepsucie rzucanego czaru; nerwowe zachowanie; po upływie działania kac moralny; bezsenność przez następne 2k6+6 godzin, później zmęczenie i potrzeba dłuższego snu

DAWKA DUŻA

Czas działania: 1k6+4 godziny

Efekty: +15% do wszystkich współczynników fizycznych, -10% do inteligencji i mądrości, -5% do charyzmy; +20% do trafienia, ran i morale; +30% do czasu reakcji i poruszania się; +50% do wytrzymałości; kompletna odporność na strach, także magiczny; +25 do odporności na czary oddziałujące na umysł; dwa dodatkowe ataki w rundzie; brak śladów zmęczenia

Efekty uboczne: 50% na zepsucie rzucanego czaru; agresywne zachowanie; natręctwa w zachowaniu; po upływie działania głęboka depresja i drżenie mięśni; bezsenność przez następne 4k6+6 godzin, później następuje silne wyczerpanie organizmu i potrzeba nadzwyczaj długiego, głębokiego snu (jakieś 12-16 godzin)

„ZEJŚCIE"

Jak widać, narkotyki bojowe mają wiele zalet. Niestety mają również swoje wady, które pokrótce opisałem powyżej jako efekty uboczne. Każdy, kto bierze narkotyk stymulujący po raz kolejny (drugi, trzeci, czy czarty – należy sprawdzać rzutem na budowę fizyczną z rosnącym stopniowo modyfikatorem ujemnym) narażony jest na wielce nieprzyjemne odczucia, nazywane w slangu „zejściem". Tym terminem określa się czas, kiedy mija narkotyczny „high" (czyli haj), a działanie środka stopniowo słabnie. Człowiek czuje się wówczas zmęczony, ogłupiały i rozbity wewnętrznie. W przypadku małych dawek „zejście" oznacza jedynie kiepskie samopoczucie, psychiczny dołek (-5% do mądrości i inteligencji) oraz lekkie wyczerpanie, jak po pracy fizycznej (-5% do siły i budowy fizycznej). Stan ten mija dopiero po wyspaniu. Gdy dawka jest średnia lub duża, „zejście" jest dużo bardziej nieprzyjemne (jw., tylko -10%) i pojawia się chęć zażycia nowej dawki. Dopiero sen regeneruje utracone siły. Powinien trwać przynajmniej dwukrotnie dłużej, niż czas działania narkotyku. W przeciwnym wypadku zmęczenie organizmu jest tak wielkie, że współczynniki: szybkość, siła, zręczność, charyzma i budowa fizyczna są zredukowane o 25% w przypadku dawki średniej i o połowę w przypadku dawki dużej. Stan ten utrzymuje się aż do wyspania.

Jedynym lekarstwem na „zejście" jest kolejna, tym razem nieco większa dawka narkotyku stymulującego. W ten sposób rozpoczyna się zwykle tzw. „jazdę" lub „ciąg", która może trwać przez kilka bezsennych dni i nocy, zakończonych co najmniej 24-godzinnym letargiem, którego nie można przerwać. Trzeba jednak uważać na ryzyko przedawkowania, które rośnie o 2%. Można jednak temu zaradzić, próbując natychmiast zapaść w sen. W tym przypadku konieczna jest adekwatna dawka narkotyku euforycznego, dwie butelki wódki lub w ostateczności czar typu „Heal", czyli najsilniejsza wersja czaru leczącego. Po takich zabiegach sen powinien wybawić z nieprzyjemnych doświadczeń „zejścia".

2. NARKOTYKI HALUCYNOGENNE

Nigdy nie są używane w walce. Jak sama nazwa wskazuje, powodują niezwykle silne i realistyczne halucynacje. Całkowicie mamią wszystkie zmysły, kompletnie zakłócają normalną percepcję. Rzeczywistość miesza się z wytworami umysłu. Powodują efekt bezczasowości – jedna minuta zdaje się trwać wieczność, podczas gdy godzina mija w mgnieniu oka. Najczęściej zażywają je osoby, pragnące przeżyć niezwykłe i dziwne wizje, nierzadko kapłani i czarnoksiężnicy. W wielu religiach specjalne halucynogeny odgrywają bardzo ważną rolę w czasie różnych ceremonii. Zażywający je szamani doznają niezwykłych doświadczeń. Mogą w ten sposób nawiązać kontakt ze swoim bóstwem, czy demonem, widzieć rzeczy przyszłe lub pochodzące z zamierzchłej przeszłości. Mogą też odbywać podróże astralne, podczas których ich dusza opuszcza cielesne ciało i, nie zauważona przez innych, może przemierzać olbrzymie przestrzenie do bardzo odległych miejsc lub nawet innych Sfer Egzystencji. Nie uzależniają fizycznie i rzadko psychicznie. Częste zażywanie może jednak doprowadzić do trwałej choroby umysłowej, takiej jak: schizofrenia, osobowość wielokrotna, czy halucynacji na jawie. Symptomy po zażyciu: bardzo silnie rozszerzone źrenice, zakłócenie pracy błędnika – płynne i chwiejne ruchy. Rozpoczynają swoje działanie bardzo późno, zwykle po godzinie od czasu zażycia.

Przykłady: współczesne – peyotl, meskalina, LSD, grzyby psilocibes, bieluń dziędzierzawa; proponowane: „magiczne" fioletowe grzybki, wyciąg z kaktusa layo, pyłek czarnego lotosu (b. mało), gnilne pnącze, krew kolczastej ryby itp.

DAWKA MAŁA

Czas działania: 1k4+2 godziny

Efekty: polepszona percepcja (słuch, wzrok, węch i smak o 25%); zaostrzony zmysł wykrycia zbliżającego się niebezpieczeństwa (20%), 10% na wykrycie nienaturalności w czyimś zachowaniu (w tym na wykrycie kłamstwa); 5% na wykrycie magii w otoczeniu; wszystko postrzegane w bardzo intensywnych kolorach

Efekty uboczne: 10% na omamy słuchowe lub wzrokowe; 30% na zepsucie rzucanego czaru; ataki hebefrenicznego śmiechu – wszystko wydaje się być śmieszne; zwiększona podatność na hipnozę, sugestię i iluzję (rzut obronny na połowę odporności)

DAWKA ŚREDNIA

Czas działania: 1k6+6 godzin

Efekty: polepszona percepcja (jw.); 10% na wykrycie magii w otoczeniu; 5% na wykrycie istot niewidzialnych; 15% na znaczącą wizję dotyczącą przyszłości lub odpowiedzi na jakieś dręczące pytanie; 5% na wykrycie iluzji

Efekty uboczne: 40% na omamy słuchowe i wzrokowe podczas podejmowania każdej akcji; 75% na zepsucie rzucanego czaru; kłopoty z poruszaniem (o połowę mniejsze) i porozumiewaniem się z innymi; częściowa utrata poczucia czasu; po skończonym działaniu silne zmęczenie (wszystkie współczynniki mniejsze o 25%) aż do wyspania

DAWKA DUŻA

Czas działania: 2k6+6 godzin

Efekty: 25% na znaczącą wizję dotyczącą przyszłości, 20% na wizję dotyczącą odpowiedzi na dręczące pytanie; 50% na wizję dotyczącą zdarzeń przeszłych; 15% (+1% na każdy punkt mądrości powyżej statystycznej średniej) na uzyskanie telepatycznego kontaktu z: 0-50% bóstwem, 51-75% odległym przyjacielem, 76-100% zajadłym wrogiem; 10% (+1% na każdy punkt inteligencji powyżej średniej statystycznej) na podróż astralną, kontrolowaną dopiero za trzecim razem; całkowita odporność na wszelkie czary oddziałujące na umysł, także iluzje; 1% na uzyskanie permanentnej zdolności: 0-25% wykrycia magii, 26-50% wykrycia istot niewidzialnych, 51-75% wykrycia iluzji, 76-100% telepatycznego porozumiewania się

Efekty uboczne: całkowita utrata kontaktu z otoczeniem: 80% na omamy słuchowe i wzrokowe podczas wykonywania każdej akcji; rzucanie czarów niemożliwe; 75% na niepowodzenie każdej zamierzonej akcji ze względu na trudności z kontrolą ruchów ciała; poruszanie jak przy maksymalnym obciążeniu; całkowita utrata poczucia czasu i wrażenie pętli czasowej, niemożliwe normalne porozumiewanie – bełkot; po skończonym działaniu olbrzymie zmęczenie (wszystkie współczynniki mniejsze o połowę), aż do wyspania

Największym niebezpieczeństwem narkotyków halucynogennych są omamy. Osoba, która zażyła narkotyk ma kłopoty z normalnym funkcjonowaniem. Może przez pomyłkę zaatakować przyjaciela, widząc zamiast niego przerażającą bestię, bądź na odwrót – wpaść w ramiona ukochanej, którą naprawdę jest np. niedźwiedź. Może nagle stwierdzić, że potrafi latać i wyskoczyć przez okno lub rozpalić na środku pokoju wielkie ognisko, myśląc, że znajduje się na środku polanki. Wszystkie wizje, które doświadczy naćpany zależą w głównej mierze od Mistrza Gry, od tego, w jaki sposób przedstawi sytuację graczowi. Gracz nigdy nie powinien być pewien, czy to, co opisuje mu Mistrz jest realne, czy jest tylko halucynacją jego bohatera. W przypadku doświadczenia wizji o charakterze objawienia (patrz: efekty), również nie powinien wiedzieć, czy przesłanie było prawdziwe – to okaże się dopiero później, w trakcie przygody. Dlatego też wszystkie procentowe rzuty na wizje i omamy MG musi przeprowadzać w ukryciu.

Skrajności, które pojawiają się w opisie różnego działania określonych dawek nie wynikają z pomyłki, lecz dziwnie odmiennych skutków tego samego halucynogenu, oddziałującego tak różnie w zależności od wielkości dawki.

3. NARKOTYKI EUFORYCZNE

Ten rodzaj narkotyków jest chyba najpowszechniej stosowany, jako że jego działanie odpowiada w przybliżeniu upojeniu alkoholowemu, zaś jego zażywanie niesie za sobą stosunkowo najmniej skutków ubocznych. Ten typ narkotyków dzieli się na dwie grupy: narkotyki euforyczne lekkie (właściwe) i ciężkie (zmulające, spowalniające) – o bardzo silnym działaniu.

NARKOTYKI EUFORYCZNE LEKKIE

– służą jedynie sprawianiu sobie przyjemności. Ich działanie wprawia w dobry humor i nastrój, wywołuje euforię. Powoduje przełamanie barier psychologicznych, leczy z kompleksów, wywołuje miłe otępienie i radosny dystans do otoczenia. Wszystkie problemy przestają nagle istnieć. Zwykle zwiększają potencję i przyjemne doznania. Wywołują barwne sny i marzenia, najczęściej o tematyce erotycznej. Występują z reguły w postaci suszonych liści ziół, które się pali. Jako efekt uboczny powodują duży apetyt i pragnienie. Częste zażywanie prowadzi do stopniowego (na przestrzeni lat) spadku inteligencji i mądrości. Uzależniają tylko psychicznie i dopiero po dłuższym czasie (np. po roku) regularnego zażywania. Symptomy po zażyciu: przekrwione oczy i głupkowaty uśmiech. Rozpoczynają działanie stosunkowo szybko po zażyciu.

Przykłady: współczesne – marihuana, haszysz; proponowane – liście oślego ziela, żywica pijanego drzewa, płatki czerwonego lotosu.

DAWKI

Nie ma sensu rozpisywać efektów kolejnych dawek, jako że ten rodzaj narkotyku ma bardzo łagodne działanie. Czas działania mieści się w przedziale od 1 do 6 godzin przy największej dawce. Efekty opisałem powyżej, a wielkość dawki decyduje jedynie o ich intensywności. Jedynie duża dawka może spowodować czasowy (do kilku godzin) spadek inteligencji i mądrości o 10% i wywołać 10% szansę na zepsucie rzucanego czaru. Czasem efektem ubocznym może być znaczna senność i spowolnienie reakcji o 10%. W każdej chwili można przejąć kontrolę nad działaniem narkotyku, wykonując udany Test Siły Woli.

NARKOTYKI EUFORYCZNE CIĘŻKIE

– ich działanie wywołuje spotęgowany efekt wyżej wymienionych. Nie bez powodu nazywane są narkotykami spowalniającymi lub zmulającymi. Powodują prawie całkowitą obojętność na otaczającą sytuację. Naćpanemu jest wszystko jedno, co się wokół niego dzieje. W głębi siebie doświadcza nirwany i wszystko inne jest poza nim, nie jest nic warte. Z błogim uśmiechem na twarzy będzie patrzył, jak mu wypruwają flaki. Nie czuje bólu, ani żadnego strachu, jest zupełnie obojętny na bodźce zewnętrzne. Dlatego też narkotyki te wykorzystywane są przez różnych medyków i szamanów jako doskonałe środki przeciwbólowe. Są dobrym środkiem dla wielu znerwicowanych bogaczy, dlatego w wielu miastach można znaleźć oficjalne lub tajne palarnie opium. Jako efekt uboczny powodują brak apetytu, brak chęci podjęcia jakiegokolwiek działania, silne rozkojarzenie, bardzo płynne i niesamowicie wolne ruchy. Uzależniają najszybciej ze wszystkich (drugie zażycie i wszystkie następne – Test Siły Woli zmniejszony o połowę), głównie fizycznie (uzależnienie psychiczne automatycznie wywołuje uzależnienie fizyczne). Długotrwałe zażywanie prowadzi do stopniowego zmniejszania się wszystkich współczynników o 10% na rok, aż do minimum; zwykle po kilku, kilkunastu latach następuje śmierć z wycieńczenia organizmu. Symptomy po zażyciu: bardzo wyraźnie zmniejszone źrenice, błogi wyraz twarzy, spowolnione gesty, ruchy i mowa. Rozpoczynają działanie już w kilkanaście rund po zażyciu.

Przykłady: współczesne – pochodne maku, jak opium, morfina, heroina; proponowane: opium, jad rogatej ropuchy, pyłek czerwonego lotosu, owoce drzewa cubo itp.

DAWKI

Już mała dawka powoduje znaczne spowolnienie ruchów i czasu reakcji (o 30%). Rozkojarzenie i brak koncentracji powodują zmniejszenie współczynników psychicznych i charyzmy od 10% do połowy w przypadku dużej dawki. Czas działania waha się w granicach 6 – 18 godzin. Duża dawka powoduje zmniejszenie wszystkich współczynników o połowę i 75% na niepowodzenie każdej wykonywanej akcji. Przy dużej dawce należy co godzinę wykonywać rzut obronny na truciznę – rzut nieudany oznacza, że narkoman zapadł w głęboki, trwający 2k6 godzin sen.

P.S.

Mistrz powinien umiejętnie wprowadzić zagadnienie narkotyków do gry. Gracze wiedzą, czym może grozić zażywanie środków odurzających, ale wcale nie znaczy to, że są tego świadomi ich bohaterowie. Być może będą się im kojarzyć z samymi tylko dobrodziejstwami, a wszelkie wady i skutki uboczne potraktują jako plotki, bądź też wrogą propagandę. Nie można też pozwolić, by gracz, którego bohater wpadł w nałóg, stwierdził po prostu: „to ja już nie biorę więcej" albo wyjechał samotnie w góry, aby pozbyć się uzależnienia. Odpowiednie odgrywanie uzależnionego bohatera powinno zostać docenione w postaci punktów doświadczenia.

Dynamika akcji

przeszkody i metody

Wydawało się, że sesja ciągnęła się bez końca. Gracze ruszali się jak przysłowiowe muchy w smole. Przez ostatnią godzinę gry nic się właściwie nie zdarzyło. Scenariusz nie posunął się do przodu ani na jotę, a na dodatek gracze wyczyniali straszne głupoty i ty, jako mistrz gry, miałeś już tego po dziurki w nosie.

Tak, taka sytuacja na pewno zdarzyła się każdemu z was i to nie raz. Zadawaliście sobie wtedy pytanie: Co zrobić, żeby gra była szybsza i ciekawsza?

Nie pozwól im się nudzić

W większości przypadków przyczyną spowolnienia tempa gry i „idiotycznego" zachowania się graczy jest nuda. Gdy gracze się nudzą, scenariusz rozpada się na kawałki, albo zmierza w ślepy zaułek. Nikogo nic nie obchodzi i nikomu nie chce się wysilać. Mistrz gry oczekuje na nagły przebłysk inteligencji graczy, zaś gracze oczekują, że to „nasz wielki wspaniały MG" coś zrobi. Wszyscy robią się leniwi.

Dlaczego gracze robią się leniwi?

Bo ty robisz się leniwy. Zamiast postawić przed nimi wyzwanie, które nimi wstrząśnie i zmusi ich do myślenia, ty dajesz im rutynowe zadania i sztampowe misje. Opierasz się na najprostszym schemacie scenariusza: wrogowie to niedobrzy faceci, których sumaryczna inteligencja nie przekracza inteligencji starego trampka, wszystko jest narysowane czarno na białym i zawsze wiadomo kto jest po której stronie, a na dodatek gracze co chwila napotykają wielkie drogowskazy *„Ciąg dalszy scenariusza w tamtą stronę"*. Zadania, które nie wymagają od graczy myślenia i są bardzo łatwe szybko stają się nudne. Ty, jako mistrz gry, musisz zadbać o to, by „mózgownice im parowały" od ciągłego myślenia. Nie dawaj im ani chwili spokoju, wytchnienia. Wymyślaj coraz nowe intrygi, zagadki, większe lub mniejsze zadania. Niech wiedzą, że nawet podczas tak relaksującej zabawy, jaką są gry fabularne, też trzeba myśleć.

Gdy wszystko jest zbyt łatwe

Gracze przyzwyczajają się, że wszystko jest proste jak drut i że wszystko mogą. Wydaje im się, że mistrz gry zawsze powie im, co mają robić i że będą to banalnie łatwe zadania. Po jakimś czasie dochodzą do przekonania, że mają wystarczającą ilość broni, pieniędzy, czy władzy, aby oprzeć się wszystkiemu i jedynym celem staje się dla nich zdobywanie jeszcze więcej broni, pieniędzy i władzy. Żeby tego uniknąć, musisz albo nie dopuścić do tego, by stali się zbyt potężni, albo zawsze mieć w zanadrzu coś/kogoś potężniejszego od graczy, albo dać im wszystko i tak pokierować akcją, by okazało się, że w danym scenariuszu potrzeba im czegoś zupełnie innego, niż broni, pieniędzy i władzy. Jeśli gracze będą mieli na celu tylko „awansowanie" swoich postaci, to gra szybko stanie się nudna. Myślę, że coś innego powinno być siłą napędową gry.

Daj im lepszą motywację

Zastanów się dlaczego prowadzeni przez twoich graczy bohaterowie w ogóle biorą udział w tej rozgrywce. Najczęstsze wyjaśnienie to „Gracze to grupa poszukiwaczy przygód (awanturników, najemników, itp.), która chce zdobyć jak najwięcej i stać się niezwyciężona". Najgorsza motywacja, jaka może być. Tak naprawdę to wcale nie jest motywacja. W ten sposób gracze będą chcieli grać tylko w scenariusze, które przyniosą im dużo zysków przy niewielkim wysiłku. Mogą przez to zepsuć wiele naprawdę wspaniałych przygód. Niech ta motywacje daje tobie, mistrzowi gry, gwarancję, że gracze będą zainteresowani nawet takim scenariuszem, który może być „nieopłacalny" z punktu widzenia graczy „awansowiczów". Oto przykładowe motywacje:

Przyjaciele i rodzina: Rodzina i przyjaciele gracza są jego najpoważniejszym problemem. Rodzeństwo wdaje się w podejrzane towarzystwo, dzieci gdzieś znikają, dziadek zapada na jakąś dziwną chorobę, albo rodzice zostają porwani. Przyjaciele wciągają gracza w jakieś głupie plany, a ich wrogowie dopisują go do swojej „listy likwidacyjnej". Zaplątaj bohaterów w kłopoty rodzinne i będą musieli (a często także chcieli) wziąć udział w scenariuszu, żeby te problemy rozwikłać.

Romans: Życie gracza to nieustanny ciąg różnych znajomości i powiązań. Starzy i nowi kochankowie pojawiają się na jego drodze, przynosząc ze sobą problemy, zagadki i wrogów. „Odrzucona miłość" szykuje zemstę, zazdrosny rywal planuje zamach, ukochana osoba zostaje porwana, jakieś sekrety przeszłości pojawiają się ponownie i zatruwają życie. To wymaga trochę bardziej doświadczonych graczy, albo takich, którzy są dobrymi aktorami. Możesz jednak wykorzystać ten motyw na wiele sposobów. Czyż twój dzielny paladyn nie zechce uratować pięknej dziewczyny? Może nie, ale jeśli się wcześniej w niej zakocha? A taki bezduszny cybermutant, któremu nie pozostało prawie nic z człowieka? On też może mieć swojego ukochanego pieska, w którym jest zakochany bardziej niż w jakiejkolwiek kobiecie i dla którego zrobiłby wszystko. Może nawet zgodziłby się zostać znowu człowiekiem?

Arcywróg: Gracz ma jakiegoś wroga, który poprzysiągł sobie go zniszczyć. Wroga, który sięgnie po wszelkie możliwe środki, by osiągnąć swój cel, atakując rodzinę, przyjaciół, kochanków, krzyżując wszelkie plany gracza. Arcywróg nie działa wybiórczo, jeśli znajdziesz się zbyt blisko jego celu, to także możesz ucierpieć. Arcywróg powinien być trudny do likwidacji, zawsze odrobinkę lepszy od gracza i zawsze gotowy do działania.

To najłatwiejszy motyw do wykorzystania. Czego by gracze nie zrobili, zawsze jakiś zły czarodziej, gildia złodziei, agenci obcego wywiadu, mafia albo nawet obcy z kosmosu pokrzyżują im plany. Arcywróg powinien być na tyle wredny wobec graczy i ich bliskich, aby za wszelką cenę dążyli do jego unicestwienia, a co za tym idzie, aby zawsze ochoczo grali w kolejne scenariusze tym związane z przeciwnikiem.

Zdrada: Gracze żyją w świecie, gdzie nikomu nie można ufać; przyjaciele zmieniają strony, podczas gdy wrogowie stają się przyjaciółmi. Tak jak w powieści szpiegowskiej, gracz nikomu nie może do końca zaufać. Intrygom nie widać końca, a ich skutki są druzgocące. Nie ma lojalności, moralności. Gracz ma tylko siebie oraz paru zaufanych (i to też nie na pewno) i żeby przetrwać, musi działać. W takiej konwencji gracze mogą być dla siebie jedynymi osobnikami, którzy mogą sobie ufać i wtedy wystarczy jednego z nich uwikłać w kłopoty, a reszta pójdzie za nim. Gracze mogą też zostać obróceni przeciwko sobie, a wtedy mistrz gry pozbywa się odwiecznego problemu – gracze przestają traktować go jako wroga, a skupiają się na innych graczach.

Cień: Gracz posiada fizycznego lub psychicznego bliźniaka. Kogoś, kto jest do niego podobny z usposobienia i obyczajów, kogoś o kim gracz zawsze będzie myślał „To mi przypomina mnie samego". Jednakże Cień żyje po tej ciemniejszej stronie. Jego działania są bardziej ryzykowne, okrutne lub przewrotne przy tym być może jest lepszym fachowcem. Jeśli się spotkają, Cień będzie starał się przeciągnąć gracza na swoją stronę („Przecież wiesz, że jesteś taki jak ja. Tak niewiele trzeba, żebyś

robił to samo, co ja. Skąd wiesz, że to ty jesteś tym prawdziwym?")

Piękny motyw. Trudny do rozegrania, ale daje mnóstwo możliwości. Przede wszystkim można postawić gracza w stanie tragicznego rozdarcia: przejść na ciemną stronę dla korzyści, czy pozostać sobą.

Takich motywacji można wymyślać jeszcze więcej. Przecież czytaliście mnóstwo książek i widzieliście wiele filmów. Jeśli gracze nie potrafią sami wymyślić dobrej motywacji dla swoich postaci, to pomóż im, a gdy będzie trzeba, to im coś narzuć, w końcu to ty jesteś mistrzem gry.

Nie pozwól graczom się rozejść

Nie chodzi o to, że muszą być ciągle w tym samym miejscu, ale jeśli mają stanowić „drużynę", to ich cele i zadania, a co za tym idzie także motywacje powinny być jak najbardziej zbliżone do siebie. Najłatwiejszym motywem do wykorzystania jest „wspólny wróg"; wobec niebezpieczeństwa i zagrożenia ludzie zawsze się jednoczą. Jeśli gracze będą mieli wspólny cel to na pewno będą działać i akcja będzie posuwać się do przodu. Nawet jeśli niektórym zabraknie pomysłów, to inni będą ciągnąć grę do przodu. Poza tym, gdy gracze będą w miarę blisko siebie, to mistrzowi gry łatwiej będzie kontrolować ich poczynania.

Zasada „współbieżności i podziału czasu" gry

Ale jeśli gracze już się rozejdą, gdy część drużyny jest gdzie indziej niż reszta, mistrz gry może znaleźć się w kropce. Nie jest w stanie się rozdwoić i rozmawiać równocześnie z każdą z pomniejszych grupek. Musi wtedy prowadzić grę „współbieżnie", przeskakując co chwilę do innej grupki i rozgrywając z każdą z nich krótki kawałek gry. W takiej sytuacji dużo problemów mogą sprawić niecierpliwi gracze, którzy nie mogą się doczekać swojego „przydziału czasu". Należy ich wtedy troszkę „utemperować", dając im do zrozumienia, że inni też chcą trochę pograć. Jeśli często zdarza wam się mówić do gracza: „Nie odzywaj się, bo cię tam nie ma", to najlepiej graczy, których „tam nie ma" zamknąć w osobnym pomieszczeniu i zawołać ich z powrotem, gdy przyjdzie kolej na nich. W każdym jednak przypadku należy dążyć do tego, żeby drużyna jak najszybciej zebrała się z powrotem, bo w pewnym momencie mistrz gry może pogubić wątki.

Osobny problem, dotyczący rozchodzenia się graczy, stanowi sytuacja, w której jeden z graczy przenosi się gdzieś, gdzie inni nie mogą. Na przykład netrunner z Cyberpunka lub decker z *Shadowruna* wchodzący w Sieć, albo szaman z *RuneQuesta*, wchodzący w świat duchów, albo postać przybierająca formę bezcielesną w jakiejkolwiek grze fantasy. Problem można rozwiązać na dwa sposoby: maksymalnie skrócić czas „rozłąki", albo umożliwić innym graczom częściowe uczestniczenie w takiej „wycieczce". Pierwsze rozwiązanie zdecydowanie poprawia dynamikę gry, ale też zmusza takiego gracza do szybkiego myślenia i podejmowania szybkich decyzji. Jeśli tego nie potrafi, to można różnymi metodami zniechęcać go do przydługawych samotnych wycieczek (np. zwiększając stopień niebezpieczeństwa takich wypraw). Druga metoda polega na zabraniu całej drużyny przez wiodącego gracza jako obserwatorów, którzy wprawdzie nie mogą działać, ale mogą porozumiewać się z wiodącym graczem i udzielać mu swoich porad. Szaman może zabrać dusze towarzyszy ze sobą, netrunner lub decker może włączyć ekran komunikacyjny lub podpiąć swoich kompanów do swojego deku poprzez „gniazda dla gości", a bezcielesna postać może połączyć się z drużyną za pomocą telepatii.

Mistrzu! A ja? Ja też chcę coś zrobić!

Zasada „współbieżności" dotyczy także jeszcze jednej sprawy. Mistrz gry powinien każdemu z graczy poświęcać mniej więcej tyle samo czasu. Niektórzy gracze są bardziej „wygadani" niż inni i przez to przykuwają do siebie więcej uwagi mistrza gry niż pozostali. Jeśli mistrz gry zbyt długo poświęca się jednemu graczowi, pozostali zaczynają się nudzić i wtedy, aby zwrócić uwagę na siebie, zaczynają przeszkadzać sobie nawzajem, a mistrzowi gry przede wszystkim. Mistrz gry powinien dość szybko ocenić, którzy gracze są zbyt „zachłanni", a którzy wolą siedzieć cicho i słuchać, a następnie powinien dzielić swój czas tak, aby nikt nie pozostawał bierny zbyt długo.

Może wystąpić też sytuacja „bierności przymusowej" – jeśli postać gracza jest martwa, nieprzytomna, związana i zakneblowana, albo w jakiś inny sposób wyłączona z gry. Gracz „uziemiony" w ten sposób zwykle jest niezadowolony z sytuacji, rozgoryczony, a na dodatek nie ma co robić. Wtedy mistrz gry szybko musi znaleźć mu jakieś zajęcie. Najlepiej na czas „nieobecności" jego bohatera dać mu do poprowadzenia jakiegoś bohatera niezależnego (NPC), który byłby na tyle istotną postacią, że gracz miałby co robić, a zarazem na tyle nieznaczną, by nie zaburzyło to równowagi gry. Można też w tej sytuacji pozwolić „nieaktywnemu" graczowi na odegranie roli przeciwnika. Ze swojego doświadczenia wiem, że rozgrywki, w których przeciwnik był odgrywany przez jednego z graczy były dużo ciekawsze niż te standardowe, gdzie wszyscy „źli faceci" byli zwykłymi NPC-ami, prowadzonymi przez mistrza gry.

Jeżeli jednak nie masz co zrobić z wyłączonym graczem, a na dodatek zaczyna on przeszkadzać pozostałym w zabawie, to nie pozostaje ci nic innego, jak wyprosić go z miejsca gry na czas „nieobecności" jego bohatera.

Wrzuć ich od razu na głęboką wodę

Początek przygody (szczególnie, gdy jest to pierwsza przygoda w kampanii) jest najlepszym momentem na zachęcenie graczy do pracy zespołowej i na zainteresowanie ich głównymi wątkami scenariusza/kampanii. Jeśli zaraz na początku dasz graczom szansę na oddalenie się od głównego biegu wydarzeń albo od reszty graczy, to na pewno to zrobią, szczególnie wtedy gdy jeszcze nie znają postaci pozostałych graczy. Wszyscy muszą działać razem z dwu powodów: **1)** muszą zacząć tworzyć jakieś wzajemne powiązania (wspólny biznes, przyjaźń, czy cokolwiek innego) z pozostałymi członkami drużyny, które będą trzymać ich blisko głównego wątku gry; **2)** ty, jako mistrz gry, nie chcesz, żeby jakiś gracz przeszkadzał ci, robiąc coś zupełnie innego, gdy reszta drużyny stara się popchnąć akcję do przodu.

Zacznij od połączenia graczy w dramatyczny sposób i zmuś ich do pracy w celu wspólnego pokonania przeciwności losu. Najlepiej jeśli gracze od samego początku mają wspólne kłopoty. Staraj się unikać rozpoczęcia „Spotykacie się wszyscy w jednej karczmie/barze o tej samej porze". Takich wstępów używają tylko źli mistrzowie gry. W większości światów przypadkowe spotkanie w jakiejś spelunie jest bardziej powodem do bójki, niż do nawiązania znajomości. Poza tym takie rozpoczęcie daje graczom możliwość odmówienia współpracy z resztą drużyny. Daj graczom dobry powód do tego, żeby się znali. Jeśli przeżyją wspólnie pierwszy epizod, to na pewno później będą działać razem.

Walka

Konflikt jest integralną częścią każdej, kiedykolwiek opowiedzianej historii. Przyjmuje on różne postaci: słowną, umysłową, emocjonalną, a nawet wewnętrzną („sam przeciw sobie"). Gdy konflikt przybierze postać fizyczną, to staje się walką.

Walkę można wykorzystać na dwa sposoby: do ożywienia akcji, albo do ułatwienia graczom podjęcia decyzji.

Czasami tempo gry zupełnie opada. Gracze nie wiedzą co robić, są w impasie, bo brak im istotnej wskazówki, albo nawet mogą zdecydować się na porzucenie scenariusza i zajęcie się swoimi sprawami, pozostawiając zrozpaczonego mistrza gry na boku. W takiej sytuacji walkę można wykorzystać do zwiększenia tempa – nie ma nic, co by lepiej budziło ludzi i przyciągało ich uwagę niż stan zagrożenia. Dobrze jest mieć w zapasie paru podręcznych przeciwników, którzy czekają tylko na to, by pojawić się w nudnym momencie. Samo podejrzenie, że za każdym rogiem może czekać walka będzie trzymać graczy w stanie ciągłego napięcia.

Ale walka jest też oczywiście dobrą metodą zaprezentowania elementów

głównych wątków scenariusza. Każda walka pociąga za sobą pytania. Kto nas zaatakował? Czy używali czegoś, czego normalnie nie powinni mieć (na przykład leśni rabusie z rycerskimi mieczami, albo gang uliczny z działem laserowym za milion dolców)? Jak nas zaatakowali: czy tylko chcieli nas odstraszyć od tego miejsca, czy osłaniali w ten sposób swoją ucieczkę, czy może z premedytacją chcieli się nas pozbyć? Czy mieli jakąkolwiek korzyść z tej walki? I najważniejsze pytanie: Dlaczego nas zaatakowali?

Planując jeden z takich związanych ze scenariuszem ataków postaw się w sytuacji gracza. Zastanów się co najszybciej zwróci ich uwagę, co najpewniej zauważą, jak najprawdopodobniej zareagują w takiej sytuacji. Oraz co wywnioskują z takiego epizodu?

Oczywiście nie każda walka musi mieć jakieś znaczenie. Jeśli każda walka będzie niosła ze sobą jakieś informacje, to równowaga gry będzie zachwiana. Przecież nie wszystko, co się dziej wokół nas ma dla nas znaczenie. Gdy graczom idzie za dobrze, to można podrzucić im parę fałszywych tropów (ale nie za dużo).

Szybka walka

Prawdziwym wyzwaniem jest wykorzystanie walki tak, aby rzeczywiście przyśpieszała grę, a nie stawała się kolejną zaporą na drodze do osiągnięcia celu. Źle poprowadzona walka może całkowicie rozłożyć grę. Im szybsza sekwencja walki, tym lepszy przebieg gry. Są wyjątki od tej reguły. Na przykład ostateczna rozprawa ze „złymi facetami", ale wyjątek zawsze potwierdza regułę.

Jak przyśpieszyć sekwencję walki? Niestety często wiąże się to z drobną zmianą przepisów gry, uproszczeniem ich, ograniczeniem ilości rzutów kośćmi. Często trzeba zrezygnować z „realizmu" walki i rozegrać ją w stylu „holywoodzkim" (np. tak, jak w starych westernach). Taka walka będzie na pewno szybsza, a zarazem bardziej widowiskowa.

Lepszą metodą utrzymywania szybkiego tempa jest prowadzenie nierównych walk – rzucając na swoich bohaterów zbyt mało lub zbyt wielu przeciwników. Walka z łatwym przeciwnikiem nie zdekoncentruje graczy za bardzo, a jest szansą podania wskazówek lub zaznaczenia paru istotnych faktów (na przykład, że komuś nie podoba się to, co robią gracze). Natomiast bohaterowie, postawieni przed hordą potężnych przeciwników zaczną bardzo szybko negocjować albo bardzo szybko uciekać (najlepiej w kierunku, który odpowiada mistrzowi gry).

Postrzeganie otoczenia

Kolejnym elementem, który może przyśpieszyć akcję (a raczej pozwala uniknąć jej spowolnienia) jest prawidłowe przedstawianie graczom tego, co widzą, słyszą i czują. Przedstawiając graczom to, co postrzegają ich bohaterowie, mistrz gry powinien robić to w takiej kolejności i tak szczegółowo (lub tak pobieżnie), jak rzeczywiście odebrałyby to zmysły. Źle podane opisy mogą strasznie spowolnić grę. Słyszałem o mistrzu gry, który przez piętnaście minut opisywał graczom wygląd drzwi, które w ogóle nie miały znaczenia dla przygody. Zdarzyło mi się też, że mistrz gry niedokładnie opisał mi kształt pomieszczenia i wpadłem w pułapkę, którą nawet ślepiec by zauważył. Nie opisuj szczegółów, jeśli są niewyraźne, ale opisuj je dokładnie jeśli gracz deklaruje, że przygląda/przysłuchuje się uważnie.

Kolejność podawania informacji też jest istotna. „Wchodzicie do pokoju, który ma 3 metry na 5 i pół. Na drugim końcu pokoju z prawej strony są drugie drzwi z napisem 'Nie wchodzić'. Na ścianie co sześćdziesiąt centymetrów, na wysokości półtora metra wiszą cztery lampy. Tylko jedna się pali i jest bardzo ciemno, a pod zapaloną lampą leży sześciu martwych żołnierzy" – totalna bzdura. Po wejściu do takiego pomieszczenia gracze powinni od razu zauważyć trupy, większość postaci powinna być na tyle zszokowana lub zaabsorbowana tym widokiem, że nie zwrócą uwagi na drzwi w tyle, mało kto odczyta napis na tych drzwiach, a już na pewno nikt nie będzie tak dokładnie znał rozmiarów pomieszczenia.

Kolejność i dokładność opisywania tego, jak bohaterowie postrzegają otoczenie jest bardzo ważna. To przecież dzięki temu gracze zauważają lub pomijają wskazówki gracze istotne elementy przygody.

Podtrzymywanie tempa

Nic nigdy nie powinno dziać się powoli. Akcja może trochę zwolnić, ale nigdy nie może być naprawdę powolna. Gdziekolwiek są, cokolwiek robią, gracze powinni mieć uczucie ciągłego ruchu. Niech żyją w nieustannym ruchu. Nawet jeśli nic nie robią, powinno być wyczuwalne pewne napięcie albo oczekiwanie, że coś się stanie, albo już się stało. Tuż za rogiem zawsze powinny oczekiwać ich cele, które szybko mogą zrealizować. Jeśli twoi gracze potrafią być wizjonerami, to daj im też jakiś odległy cel lub dwa. Nie zawsze akcja musi oznaczać gonitwy i walki. Po prostu bohaterowie niezależni, a także bohaterowie graczy powinni sprawiać wrażenie, że są w ciągłym ruchu. Gracze i NPCe powinni mieć zobowiązujące, osobiste misje. Nie muszą one być bardzo ambitne, ani szczególnie fascynujące, ale w kręgach, w których obracają się gracze prawie każdy winien mieć jakiś cel działania.

Jeśli gracze będą widzieć, że inni mają swoje ambicje i dążenia, to oni też będą do czegoś dążyć. Jeśli do tego mistrz gry dobrze naprowadzi ich na takie cele i będzie unikać pułapek, jakie niosą ze sobą nuda i dekoncentracja, to realizacja scenariusza i utrzymywanie dobrego tempa gry nie powinny stanowić trudności.



Rafał Gałecki & Kuba Żurek

CYBERMAGIA

I. Trochę teorii, czyli o czym mowa

W wielu różnych systemach RPG mamy do czynienia z wzajemnym przenikaniem się konwencji. Ten artykuł jest poświęcony wymieszaniu konwencji cyberpunku z fantasy lub odwrotnie – co wbrew pozorom ma pewne znaczenie. Mieliście już zapewne okazję przeczytać zamieszczony w obecnym numerze MiM opis gry *Shadowrun* i niewątpliwie przekonaliście się o możliwości łączenia dwóch, wydawałoby się całkowicie sobie przeciwstawnych konwencji – nowoczesnej, cybernetycznej techniki i magii. A jest to przecież tylko jeden z wielu przykładów. W wielu innych grach RPG również mamy do czynienia z podobnym zjawiskiem.

Chcielibyśmy przede wszystkim wymienić tu *Amber*, opisywany w MiM nr 1(6)/94. W rzeczywistości, wykreowanej dzięki powieściom R. Zelaznego pojawia się nieskończona ilość światów równoległych. Bohaterowie gry mogą więc podróżować po światach (cieniach, jak tam się nazywają), które często są krańcowo od siebie różne. Oczywiście obowiązują ich pewne prawa wspólne dla wszystkich światów-cieni. W każdym razie, gracze mogą w ten sposób niejako wybrać konwencję, w jakiej ma się toczyć gra. Kiedy mają ochotę, mogą rozgrywać przygody w świecie cyberpunkowym, space opery lub fantasy.

Rifts jest sytemem niewątpliwie cyberpunkowym (być może niedługo doczeka się swego opisu na łamach naszego pisma). Jego akcja rozgrywa się w przyszłości Ziemi. Tu również występuje magia, a istnienie tytułowych Szczelin pozwala przenosić się graczom do innych światów; przykładowo do Starego Świata z systemu *Warhammera*.

Gra *Beyond the Supernatural* czy systemy wydawane przez **White Wolf Game Studio** również należą do RPG, które mieszają konwencje. Takich przykładów można mnożyć bardzo wiele, to jednak do niczego nie prowadzi. Dlatego spróbujmy się



raczej skupić na wprowadzaniu elementów określonych konwencji do scenariusza przygody. Mamy tu na myśli głównie systemy, które takiej opcji nie przewidują.

Wprowadzanie wątków fantasy do gier s-f wydaje się być dużo prostsze, niż elementów cyberpunkowych do gier fantasy. W tym drugim przypadku musi to być naprawdę racjonalnie umotywowane. Dla bohaterów świata fantasy pojęcie techniki sprowadza się co najwyżej do wymyślnych konstrukcji maszyn bojowych i oblężniczych. Nie ma tu legend ani mitów o dzielnych kosmonautach, walczących za pomocą broni laserowej ze zbuntowanymi robotami i cyborgami pod wodzą wielkiego komputera o sztucznej inteligencji. Dlatego właśnie bohaterowie świata fantasy w zetknięciu z wysoko rozwiniętą cywilizacją przyszłości są narażeni na poważny szok poznawczy. Spotkałem wielu ortodoksyjnych graczy, którzy czegoś takiego po prostu nie tolerują. Nie można przecież ot, tak zwyczajnie, powiedzieć graczom, że ich drużyna, złożona z uzbrojonych w miecze i łuki wojowników, magów i kapłanów napotkała na swej drodze czołg. Gracze popukają się w tym momencie w głowę i spytają Mistrza skąd to cholerstwo się nagle wzięło, podczas gdy ich bohaterowie zastanawiają się właśnie, cóż to może być za stwór.

Któż z nas nie zna bajek o wiedźmach, rzucających złe uroki, smokach, z którymi walczyli dzielni rycerze, dobrych wróżkach i złych czarnoksiężnikach. Możemy sobie poczytać bajki braci Grimm, Andersena, współczesne powieści fantasy czy obejrzeć filmy, w których króluje magia. Wydaje się więc, że w świecie przyszłości bajki i mity będą nadal funkcjonować. Dlatego właśnie dla bohaterów gier przyszłościowych spotkanie z magią nie powinno stanowić zbyt wielkiego szoku. Nawet jeśli żyjący w takim świecie ludzie nie przyjmują do wiadomości istnienia magii, to przecież obserwowane przez nich magiczne efekty będą kojarzone z jakąś nieznaną nowinką techniczną lub nie poznaną jeszcze siłą telepatii. W końcu niektóre efekty magiczne mogą być zastępowane wysoką techniką (zależnie od systemu) – teleportery imitują czary teleportacji, antygrawitacyjne urządzenia – czary, które pozwalają latać, a specjalne kombinezony zapewniają niewidzialność.

II. Trochę praktyki, czyli jak łączyć konwencje w przygodzie

Po pierwsze, trzeba się zdecydować czy chcemy po prostu przenieść drużynę do świata o innej konwencji, czy tylko wprowadzić pewne elementy obcej konwencji do przygody. Trzeba tu jednak zaznaczyć, że pierwsza możliwość jest dużo bardziej skomplikowana i mogą z jej powodu wyniknąć poważne problemy natury tak psychologicznej i kulturowej dla drużyny bohaterów, jak i formalnej, dyktowanej zasadami mechaniki systemu dla graczy i przede wszystkim Mistrza Gry. Patrz – rozdział: Komplikacje.

1. Procedura dla gier s-f.

a) Przeniesienie drużyny w świat fantasy

Jeżeli w waszym systemie podróże kosmiczne nie stanowią problemu, nic prostszego wyobrazić sobie, że wasza rakieta, tj. statek kosmiczny, dociera na obcą planetę. Mieszkańcy tego świata żyją na poziomie kulturowym ziemskiego Średniowiecza i na dodatek posiadają zdolności magiczne. I już mamy fantasy w s-f.

Jeżeli jednak mamy do czynienia z klasycznym systemem cyberpunkowym, takim jak *Cyberpunk 2020*, powyższa opcja w ogóle nie wchodzi w grę, jako że akcja przygód zasadniczo nie wykracza poza Ziemię. W takim przypadku pozostaje nam skorzystać z olbrzymich możliwości, jakie dają tzw. Portale czy Bramy (ang. *Gates*). Pojawiają się one, co jakiś czas, na krótko, o różnych tajemniczych porach, np. wiosenne przesilenie, najdłuższa noc, Noc Diabła, pełnia księżyca, zaćmienie słońca, Halloween, ósmy dzień tygodnia itp. Bramy nie pojawiają się byle gdzie, lecz zwykle w miejscach szczególnych, promieniujących według radiestetów niezwykłą (może magiczną) energią, takich jak: Stonehenge, krypta piramidy Cheopsa, Grota Ojców w Hebronie, Golgota, azteckie świątynie słońca, Łysa Góra, świątynia Kali w Kalkucie itp. Największą i najsłynniejszą Bramą jest chyba Trójkąt Bermudzki.

W przeniesieniu do innego świata może być pomocna jakaś supermaszyna, wymyślona przez szalonego naukowca. Jeżeli oglądaliście *Terminatora* ze Schwarzeneggerem w roli głównej, pamiętacie zapewne, w jaki sposób przeniósł się on do naszego świata.

Nie należy również zapominać o cyberprzestrzeni i rzeczywistości wirtualnej. W ten sposób akcja przygody może mieć w całości miejsce w świecie gry wirtualnej fantasy. Może to być gra nielegalna, wyjątkowo niebezpieczna, gdzie śmierć jest prawdziwa.

Łatwo wyobrazić sobie przygodę, w której bohaterowie muszą odnaleźć zaginiony w Trójkącie Bermudzkim rosyjski atomowy okręt podwodny z ładunkiem głowic nuklearnych na pokładzie. W tym celu muszą udać się przez Bramę do świata Orchii, bowiem okręt został porwany przez złego czarnoksiężnika Athlara, który pragnie obalić tyranię Katana.

Kolejnym pomysłem na scenariusz może być przygoda, gdzie drużyna zostaje wynajęta przez wdowę po zmarłym biznesmenie, który przed śmiercią odkrył jedną z Bram. Zadaniem bohaterów jest przeniesienie ciała biznesmena do innego, magicznego świata, w którym możliwe jest wskrzeszenie. Wszystkie informacje na ten temat zawiera testament zmarłego.

b) Wprowadzanie elementów konwencji fantasy

To zadanie jest dużo łatwiejsze. Drużyna może natknąć się podczas przygody na relikty z zamierzchłej przeszłości, obdarzone niezwykłą, magiczną mocą, np. Święty Graal, Szczerbiec – miecz Piastów, Arka Przymierza, Gwóźdź z Krzyża Pańskiego, laska Tutenhamona czy Kryształy Czasu. Bohaterowie mogą poznać czary dzięki tajemniczym, magicznym księgom, takim jak: *Necronomicon*, *De Vermis Mysteriis*, *Book of Dzan*, a także alchemiczne manuskrypty i staroegipskie papirusy. Mogą się zetknąć z magią poprzez spotkanie z wszelkiej maści kultystami i satanistami, którzy potrafią przyzywać piekielne istoty z otchłani, rozmawiać z duchami, miotać zabójcze czary. Mogą znaleźć posługujących się dawno zapomnianą sztuką magii przeciwników w różnych tajnych stowarzyszeniach, typu loży masońskiej czy różokrzyżowców. Podobną rolę mogą odegrać w przygodzie indiańscy szamani lub kapłani voo-doo, przyzywający żywą śmierć – zombie.

Przy tworzeniu scenariusza warto sięgnąć do popularnych horrorów, pisanych przez Guya N. Smitha, Grahama Mastertona, Deana R. Koonza czy Clive'a Barkera. Znajdziecie w nich wiele sposobów sprowadzenia do współczesnego świata różnorakich bestii, demonów i diabłów.

2. Procedura dla gier fantasy

a) Przeniesienie drużyny w świat s-f

Jakiś czas temu graliśmy w *AD&D* i nasz Mistrz sprowadził nas do współczesnej Polski. Dość ekscentryczne posunięcie, za to zabawne. Musieliśmy odnaleźć maga, który się tu przeniósł w celu pozyskania nowoczesnej techniki do podboju Greyhawku. Odradzamy jednak prowadzenie tego typu przygód, zwłaszcza mało doświadczonym Mistrzom Gry. Świat przyszłości jest dla ludzi okresu Średniowiecza całkowicie obcy i bohaterom naprawdę trudno jest się w nim odnaleźć. Prawdę mówiąc, praktycznie niemożliwe jest realistyczne odgrywanie zachowania bohaterów, którzy stykają się z tak odmienną od własnej cywilizacją. Doskonale ujął to Krzysztof Boruń w swej powieści *Ósmy krąg piekieł*.

Oczywiście, jeśli już ktoś tego bardzo chce, może to zrobić. I tutaj także pomocne okażą się Bramy, czy czary, pozwalające podróżować między różnymi Sferami Egzystencji. Niewykluczone, że jakiś demon porwie drużynę i uwięzi w świecie przyszłości lub zrobią to kosmici, pragnący bliżej zapoznać się z przedstawicielami odkrytej właśnie planety. A może po prostu bohaterowie natkną się na machinę czasu?

Mistrz Gry może się też w ostateczności posłużyć snem. Bohaterowie mogą wspólnie śnić i przeżywać przygodę, której akcja toczy się w świecie przyszłości.

b) Wprowadzanie elementów s-f

Jeśli już chcemy mieszać konwencje, lepiej ograniczmy się tylko do tego. Jeśli przeglądaliście zamieszczony w 11 numerze *MiM* scenariusz do *Warhammera* pt. *Latające ogrody Bahb-Ellona*, mieliście okazję zobaczyć, w jaki sposób w nim zostały wprowadzone elementy nowoczesnej technologii. Graliśmy kiedyś w przygodę, podczas której nasza drużyna natknęła się na uszkodzony pojazd kosmiczny i musieliśmy stoczyć krwawą walkę z uzbrojonym w laser kosmitą. Innym razem spotkaliśmy wojownika, który posługiwał się pistoletem, otrzymanym od zaprzyjaźnionego maga.

Mistrz Gry może wprowadzać w ten sposób rozmaite „artefakty", należące do zaginionej cywilizacji, stojącej niegdyś na dużo wyższym poziomie technologicznym, czy tajemnicze urządzenia, porzucone przez kosmitów. Nasuwa się tutaj mit Atlantydy, wyspy, której

mieszkańcy osiągnęli szczyt cywilizacyjny, żyjąc w całkowitym odosobnieniu od reszty świata. Proponujemy sięgnąć po komiksy, wydawane parę lat temu w oparciu o wizje Dänikena.

III Komplikacje

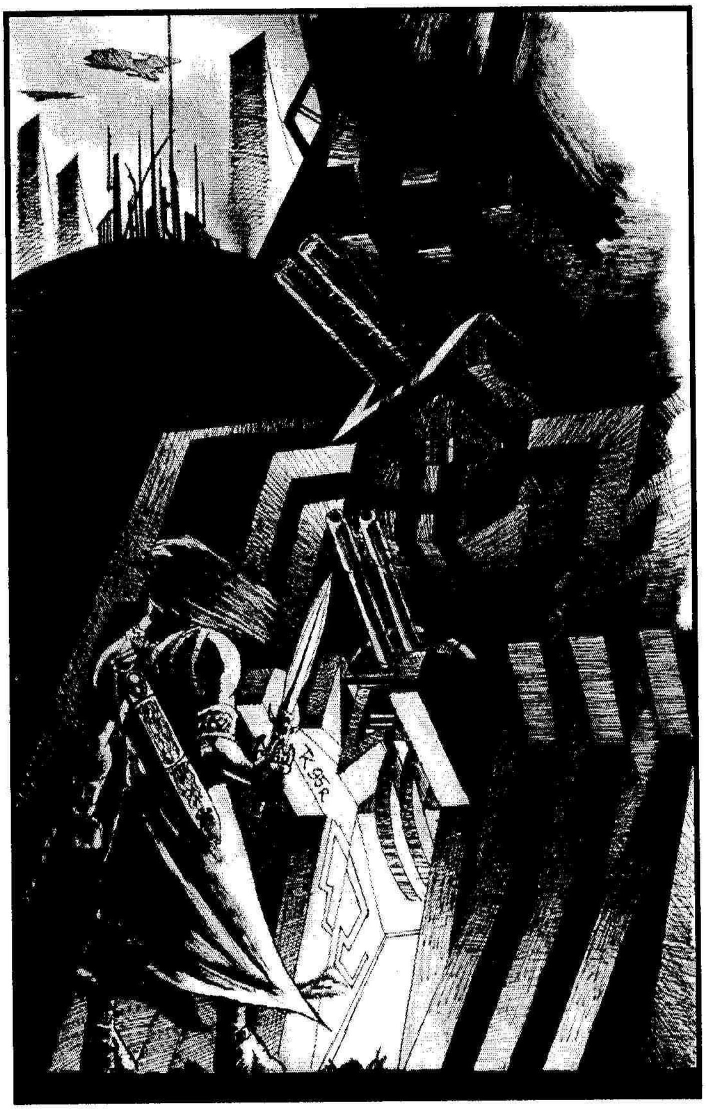
1. Problemy natury psychologicznej i kulturowej

a) Gry s-f

Drużyna, która przenosi się do świata fantasy, świata zupełnie odmiennego od jej własnego, napotyka rozmaite bariery socjologiczne, zwłaszcza jeśli nie jest na nie dobrze przygotowana – a to musiałoby zająć przynajmniej rok wnikliwych studiów nad obcą kulturą. Po pierwsze, bohaterowie natrafiają na barierę językową. – Smur ono nok kfuljgiu! – krzyknie krasnolud, ostrzegający ich przed zatrutą wodą, którą właśnie zamierzają wypić. Ot, pech! W takim przypadku drużynę ratuje tylko posiadanie elektronicznego urządzenia tłumaczącego, translatora. No, chyba że krasnolud łaskawie pokaże na migi o co mu chodzi. Największe kłopoty wynikną jednak z nieznajomości miejscowych zwyczajów. Bohaterowie nie będą wiedzieć, jak należy zachować się w obecności wysoko urodzonych, w świątyni czy w ratuszu. Nie znają panującego tu prawa, ani religijnych dogmatów, których przypadkowe złamanie może doprowadzić do poważnego konfliktu. Jeżeli bohaterowie potraktują tubylców jak zwykłych barbarzyńców, mogą się bardzo pomylić. Prostaczek, odziany w wilcze skóry może być władcą plemienia, a śmieszny facet w dziwnej szacie potężnym magiem. A co się stanie, jak zetkną się z zupełnie nieznaną im magią? Czy potraktują to jako efekty ukrytych, zminiaturyzowanych gadżetów, czy może jako talent parapsychiczny? Ignorancja może ich drogo kosztować.

Równie groźne może być zetknięcie z miejscową florą i fauną. Śliczne kwiatki mogą sparaliżować zapachem i okazać się niezwykle głodnymi mięsożercami, a piękny smok spalić na popiół swoim oddechem. Równie groźne mogą się okazać choroby, na które bohaterowie z innego świata nie są uodpornieni. Tubylcy także mogą dotkliwie odczuć przywleczone przez obcych zarazy.

Pamiętajcie również, że wszelkie urządzenia elektroniczne, pojazdy potrzebują energii, zaś broń amunicji. W obcym świecie drużyna będzie pozbawiona zaopatrzenia, a więc po pewnym czasie stanie się prawie zupełnie bezbronna wobec uzbrojonych w zwykłe miecze tubylców.



b) Gry fantasy

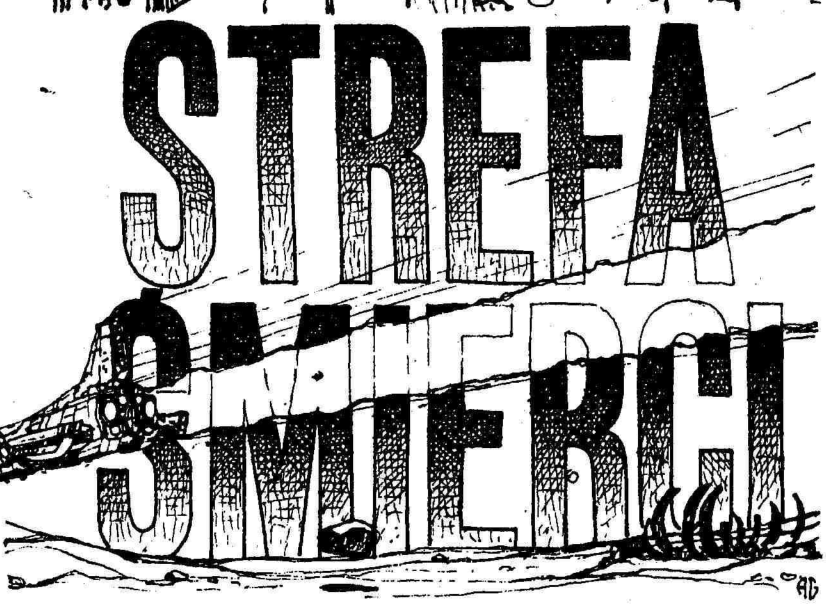
Nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć, jakim szokiem będzie dla prostego wojownika ujrzenie robota, czy helikoptera. Jeśli nawet kombinezony przybyszów będzie można wziąć za rodzaj zbroi, to broń palna będzie całkowitym novum. Huk wystrzałów i efekt powinny wywołać podobne przerażenie, jak to, które w Indianach budziła broń hiszpańskich konkwistadorów.

Mieszkańcy świata fantasy postrzegaliby przybyszów i ich technologię przede wszystkim poprzez analogię do czegoś już znanego. Robot lub cyborg kojarzyłby się z golemem, broń laserowa z magiczną różdżką o wielkiej mocy, zaś motocykl z wierzchowcem. Wszelkie pojazdy, jakimi dysponują obcy, muszą być zapewne napędzane mocą magiczną, skoro poruszają się samoistnie, bez zaprzęgu.

2. Problemy wynikające z mechaniki systemu

Jeżeli system, w który gracie, nie przewiduje możliwości wprowadzenia innej konwencji, musicie sami opracować nowe zasady. W RPG s-f trzeba opracować reguły dla efektów magicznych, zaś w RPG fantasy – reguły dla nowej technologii. Najlepiej jest w tym wypadku wykorzystać wszelkie analogie. Tak jak pisaliśmy już wcześniej, niektóre gadżety imitują efekty czarów i na odwrót. W przypadku gier fantasy problem jest trochę większy, jeśli weźmie się pod uwagę nowoczesną broń. Przykładowo, zwykła kula z pistoletu powinna zadawać obrażenia równe pełnym obrażeniom długiego miecza, zaś granat dorównywać siłą wybuchu efektom osławionego *fireballa*. Seria z karabinu maszynowego będzie już prawdziwie zabójcza, zaś potężna broń laserowa, plazmowa lub działka szturmowe i rakiety będą wręcz stanowić ekwiwalent natychmiastowej dezintegracji. Atak smoka należałoby porównać do ataku nowoczesnego helikoptera, uzbrojonego w rakiety *hellfire* (i na odwrót). Wbrew pozorom nie powinno to zbyt mocno zachwiać równowagi gry. Celne salwy łuczników lub kuszników będą równie mordercze, zaś trucizna na ostrzach broni i, przede wszystkim, magia powinny wyrównać wszelkie dysproporcje pomiędzy tymi rodzajami walki.

A teraz już tylko życzymy wam wszystkim miłego mieszania konwencji.



TEKST: TOMASZ KOŁODZIEJCZAK & JACEK BRZEZIŃSKI • GRAFIKA: ANDRZEJ GRZECHNIK

„Strefa śmierci" jest scenariuszem, którego akcja dzieje się w świecie mrocznej przyszłości. Z uwagi na specyfikę tego świata nie jest on dostosowany do żadnego z systemów publikowanych już w *„Magii i mieczu"*. Zamiast tego zawiera podstawy zupełnie odrębnego systemu, stworzonego specjalnie dla tego scenariusza. Poniżej przedstawione są ogólne wskazówki dotyczące prowadzenia gry oraz omówienie zasad. Dokładniejsze informacje znajdują się w samej treści przygody. Ponieważ zasady nie są w żaden sposób wyodrębnione od reszty scenariusza, więc gracze, którzy chcą w tę przygodę zagrać nie powinni ich czytać.

1 : Mistrz gry i zasady

Zasady nie są ważne. Jest to podstawowa reguła, której powinieneś przestrzegać, prowadząc ten scenariusz. Najważniejsze jest to, co opowiadasz graczom oraz to, jak oni odgrywają swoje role. Jeśli w którymś momencie uznasz, że reguły nie pasują do tworzonej przez ciebie i twoich graczy historii, po prostu z nich nie korzystaj. Stanowią one tylko pewne wskazówki, których zadaniem jest uproszczenie ci życia, ale pamiętaj, że to tylko niezobowiązująca pomoc. Co więcej, możesz również tworzyć własne reguły – takie, które odpowiadają twojemu stylowi prowadzenia. Jeśli ta przygoda i świat przypadną Ci do gustu, będziemy go rozwijać w kolejnych scenariuszach.

Twoim podstawowym zadaniem jako mistrza gry jest stworzenie ciekawej historii, którą opowiadasz swoim graczom. Nie chcę tu wnikać w tajniki dobrego prowadzenia, bo na ten temat opublikowaliśmy już kilka artykułów – ważne jest, byś zrozumiał, że ten system wymaga nieco innego podejścia zarówno mistrza gry, jak i graczy do gry – musicie większą uwagę zwracać na odgrywanie swoich postaci (czy też bohaterów niezależnych), opisy swoich działań i wzajemne dialogi, a mniejszą na wyniki rzutów kostkami. W tej grze bardziej liczy się psychologia postaci, odgrywanie dialogów i nastrojów, niż walka, która prawdopodobnie skończy się porażką graczy.

Ponadto – z uwagi na to, że dysponowaliśmy dość małą ilością miejsca, nie mogliśmy poświęcić go zbyt wiele nie tylko na opisy mechaniki gry, ale też na szczegółowe sprecyzowanie świata. Dlatego poprowadzenie tego scenariusza wymagać będzie sporego wkładu pracy od mistrza gry – będzie on musiał dopracować wizję przedstawionego tu świata, samemu rozszerzyć niektóre opisy, rozbudować pewne zdarzenia.



2 : Kostki

W **„Strefie śmierci"** używane są tylko kostki K10 i K100. W zasadzie większość testów, które opisujemy jako procentowe można również przeprowadzać za pomocą pojedynczej kostki K10, mnożąc po prostu otrzymany wynik przez 10 – zwykle większa dokładność nie jest potrzebna, a w ten sposób mistrz gry uzyska niewielkie przyspieszenie akcji gry. Jeżeli kiedykolwiek potrzebne ci będą zaokrąglenia, stosuj zasadę: od 0,5 zaokrągla się w górę, poniżej – w dół.

3 : Testy i determinacja zdarzeń

Wszystkie testy występujące w grze skonstruowane są według jednego schematu – zasady podają liczbę, przeciw której przeprowadza się test. Zasadniczo jest on udany, jeśli na **1K10 wyrzucona zostanie liczba mniejsza lub równa danej**, w przeciwnym przypadku test jest nieudany.

W przypadku wyrzucenia **1** można wykonać drugi rzut K10, którego wynik odejmuje się od pierwszego – dopiero tę różnicę porównuje się z liczbą, przeciw której się przeprowadza test. Analogicznie, jeśli wyrzucone zostanie **10**, można dodać do wyniku rzutu rezultat kolejnego K10.

W zależności od tego, jak duża była różnica pomiędzy wartością, którą trzeba było osiągnąć a wyrzuconą liczbą, mistrz gry może ocenić, *jak bardzo* test się udał. Rezultat ma kilka zastosowań. Przydaje się, jeśli mistrz gry chce dokładniej opisać wynik jakiejś akcji. Poza tym może wpływać na jakość i szybkość czynności wykonanej przez gracza. Stosuje się tu następująca tabela:

liczba oczekiwana minus wynik rzutu	test udał się
+3 i lepiej	rewelacyjnie
+2	bardzo dobrze
+1	dobrze
0	normalnie
-1	słabo
-2 i gorzej	beznadziejnie

Mogą zdarzyć się miejsca w grze, w których gracz będzie musiał osiągnąć jakiś określony rezultat, by test się powiódł. W przypadku wyników mniejszych, uznaje się test za nieudany.

Testy w grze obwarowane są kilkoma regułami.

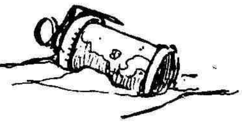
Przede wszystkim, nigdy nie powinni rzucać kostkami gracze (no, chyba że w jakichś szczególnie uzasadnionych przypadkach). Dlaczego? Bo – po pierwsze gra powinna być prowadzona w ten sposób, by gracze w ogóle nie zwracali uwagi na jej aspekty mechaniczne, a po drugie nigdy wynik testu nie powinien być dla mistrza gry wiążący. Jeśli okaże się, że ewidentnie nie pasuje on do aktualnych zdarzeń, mistrz powinien go po prostu pominąć i opowiedzieć to zdarzenie po swojemu.

Poza tym, nie zawsze jest tak, że jeśli coś ma się zdarzyć z określonym prawdopodobieństwem, mistrz gry musi przeprowadzić test. Powinno być raczej tak, że rozwiązanie konkretnej sytuacji wynika z planu przeprowadzenia przygody opracowanego wcześniej przez mistrza gry. Oczywiście, nie oznacza to w żadnym wypadku ścisłej determinacji losu graczy i toku scenariusza.

4 : Zdarzenia losowe

W niektórych miejscach scenariusza opisane zostały zdarzenia, które mają wydarzyć się w sposób losowy – na przykład spotkania ze zmutowanymi stworzeniami. Wszędzie tam podajemy prawdopodobieństwa, z jakim te zdarzenia mogą nastąpić. Oczywiście nie

musisz trzymać się tych liczb sztywno. Jeśli uznasz, że w jakimś miejscu akcji przydałoby się spotkanie z jakąś konkretną istotą, po prostu je przeprowadź. Jeśli natomiast stwierdzisz, że gracze i tak są zbyt przestraszeni i zmęczeni, by przeżyć jeszcze jedną walkę, po prostu z niej zrezygnuj. Wszystko w grze powinno być podporządkowane fabule, którą tworzysz.



5 : Cechy psychofizyczne

Nasi bohaterowie nie mają zdefiniowanych cech określających ich inteligencję, wiedzę i tak dalej. Przyjmujemy, że każdy z graczy ma własną inteligencję i potrafi wystarczająco dobrze, na swój własny sposób odgrywać psychikę swej postaci, więc niepotrzebne jest narzucanie w tej dziedzinie dodatkowych ograniczeń. Natomiast opis cech fizycznych bohatera – to zupełnie inna sprawa.

Opis cech fizycznych zawarty jest w opisie poszczególnych postaci. Jest to opis słowny wspomagany wartościami liczbowymi, które pełnią rolę cech (tzn. liczb, przeciw którym można przeprowadzać testy). Liczby te jednak mają przede wszystkim spełniać rolę porównawczą, natomiast w konkretnych sytuacjach sugerujemy wyciągać wnioski z bardziej szczegółowego opisu słownego.

Wyróżniliśmy trzy cechy charakteryzujące bohaterów: **siła**, **wytrzymałość** i **zwinność**. Mogą mieć one bezpośrednie zastosowanie w walce i w innych sytuacjach wymagających dużej sprawności fizycznej.

Najistotniejszą w tej przygodzie cechą jest jednak wytrzymałość. Jest to cecha, od której praktycznie zależy pomyślne wykonanie scenariusza – rozłożenie sił w czasie to jedna z ważniejszych decyzji, jakie gracze muszą podjąć. Wytrzymałość obrazuje przede wszystkim odporność na zmęczenie, długotrwały wysiłek, utratę sił życiowych itp.

Innego nieco rodzaju cechą jest ego. W tym scenariuszu reprezentuje ono przede wszystkim odporność na stymulację wirtualną (w spotkaniu z hakerami) i psychiczną (mutanci, jezioro plazmy itp.). W praktyce reprezentuje ono odporność umysłu na zewnętrzne wpływy. Ta cecha może się zmieniać w trakcie gry – zwróć uwagę, jak gracze prowadzą swych bohaterów i w zależności od tego, dynamicznie reguluj jej wartość. Zwracaj uwagę na dynamikę gry poszczególnych graczy, na to, czy ich postawy w różnych sytuacjach cechuje stanowczość, zdecydowanie, pewność siebie, aktywność, czy wręcz odwrotnie. Postaraj się w początkowych partiach gry zmodyfikować podane przez nas wartości, by ustalić je na poziomie reprezentowanym faktycznie przez graczy – a potem gdzieś je sobie zapisać. Ułatwi ci to późniejsze posługiwanie się nimi.

6 : Kondycja i wytrzymałość

W czasie gry ważnym współczynnikiem, stale ulegającym zmianie, jest kondycja. Jest to niejako aktualny poziom wytrzymałości. Kondycja jest podzielona na cztery główne klasy. Dla porównania pokazujemy przyporządkowane określonym poziomom wskaźniki kondycji, które spełniają rolę modyfikatorów do ewentualnych testów oraz określają inne własności postaci, o których za chwilę:

Kondycja	Wytrzymałość	Wskaźnik
podwyższona		+3
	wysoka	+1
normalna	przeciętna	0
	słaba	-1
obniżona	bardzo słaba	-2
tragiczna		-3
stan nieprzytomności		-10

Na kondycję postaci wpływają następujące czynniki:

1) zmęczenie fizyczne i psychiczne organizmu
2) odniesione obrażenia, upływ krwi itp.
3) środki pobudzające i wszczepy cybernetyczne

Kolejne wiersze powyższej tabelki odpowiadają klasom kondycji. Jeśli w jakikolwiek sposób aktualna kondycja postaci ulegnie zmianie, zmienia się jej klasa. Kondycję podwyższoną można osiągnąć wyłącznie przy pomocy sztucznych środków pobudzających i wsparcia cybernetycznego. Uwaga: oczywiście, postać nieprzytomna nie może podejmować żadnych akcji.



7 : Czas i ruch

Ponieważ gracze mają ściśle limitowany czas na wykonanie scenariusza, dosyć ważne jest dokładne kontrolowanie jego upływu. W treści przygody podajemy pewne wskazówki, które powinny to mistrzowi gry ułatwić. Najlepiej by było, gdybyś notował sobie upływ czasu. Pamiętaj, że wszystkie rozmowy graczy zarówno między sobą, jak i z bohaterami niezależnymi, zabierają czas. Trwają również wszelkie działania podjęte przez graczy – przeszukiwanie jakiegoś obszaru, walka itp.

Kontrolowanie upływu czasu i przemieszczania się bohaterów powinien również ułatwić specjalny Uproszczony System Ruchu (USR). Do scenariusza dołączona jest podzielona na pola mapa terenu, na którym rozgrywa się akcja. Pola mają różną wielkość, która uzależniona jest od standardowego czasu, który potrzebny jest na pokonanie takiego pola. Droga, którą postać może przebyć jest uzależniona od jej stanu psychofizycznego.

Uwaga: załączona mapa pokazuje jedynie przybliżony obraz terenu; jako mistrz gry możesz na niej umieszczać dodatkowe elementy lub też modyfikować już istniejące.

Osoba idąca tempem marszowym (dość szybko, za to bez zachowania specjalnej ostrożności) pokonuje w ciągu godziny pole plus 1/3 wskaźnika kondycji.

Przykład: Joe ma kondycję obniżoną. Dlatego też poruszając się tempem marszowym może przebyć tylko jedną trzecią pola w ciągu godziny.

Jak ma się USR do rzeczywistości? Standardowe pole obejmuje obszar o średnicy 6 km. Bohater o kondycji normalnej (zdrowy, wypoczęty) może przebyć w ciągu godziny 6 kilometrów.

Oczywiście USR pełni wyłącznie rolę pomocniczą – to gracze określają rzeczywistą szybkość, z jaką się będą poruszać. Jeżeli będą stosunkowo ostrożni i czujni, ich tempo się zmniejszy dwukrotnie. Przy dużym wysiłku, biegnąc, są w stanie poruszać się szybciej, choć przez krótki odcinek czasu. W takich wypadkach ostateczne zdanie należy oczywiście do mistrza gry, który na podstawie tego, w jaki sposób gracze opiszą swe zamiary, decyduje, ile faktycznie zajął im ruch.

Uwaga: na Płaskowyż gracze mogą podejść tylko zaznaczonymi na mapie przełęczami.



8 : Walka

Założenia ogólne

Walka w „**Strefie śmierci**" powinna być zjawiskiem raczej rzadkim. Niestety, brakuje nam tu zdecydowanie miejsca, by opisać tyle rodzajów broni, ile byśmy chcieli. Wobec tego podajemy tu jedynie ogólne zasady, które można zastosować do większości sytuacji.

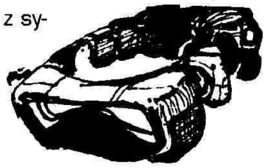
Walki w „**Strefie śmierci**" nie realizuje się przez rzucanie kostkami. Powinna ona przede wszystkim polegać na opisach – mistrz gry opisuje, co jego bohaterowie niezależni robią, gracze opisują, jak oni odpowiadają na działania przeciwników – w ten sposób toczy się walka.

Czas w walce

Nie tworzymy żadnych sztywnych jednostek czasowych, na które jest ona podzielona – zależą one przede wszystkim od sposobu walki, sytuacji i wielu innych czynników, które mistrz gry może stosunkowo łatwo rozważyć sam. Walka przeważnie toczy się SZYBKO, a nawet bardzo szybko. Całe starcie może trwać kilka sekund, minutę – poszczególne akcje mogą zajmować po 3 sekundy. Nie zapominajmy, że nasi bohaterowie to żołnierze, tak jak ich przeciwnicy. Dokładne przestrzeganie czasu akcji w walce nie jest więc aż tak bardzo istotne – ważne, byś uczynił ją widowiskową i by twoje opisy były obrazowe.

Rozstrzyganie walki

Jak już napisaliśmy, walki są krótkie. Szczególnie, jeśli weźmiemy pod uwagę zabójczość wszystkich broni, które są stosowane w opisywanym przez nas świecie. Zginąć jest bardzo prosto – praktycznie każdy pistolet maszynowy ma taki kaliber i taką skuteczność, że jeśli chcesz zabić, twa ofiara ma niewielkie szanse. Ale i twoje szanse są zerowe, jeśli ktoś ostrzela cię niespodziewanie np. ze skały, obok której przechodzisz. Większość starć możesz więc rozstrzygnąć nawet bez rzucania kostkami – po prostu z sytuacji, opisu działań graczy i tego, co wiesz o swoich bohaterach niezależnych powinno jasno wyniknąć, kto kogo zabił. Zdarzają się oczywiście sytuacje, kiedy jest to trudne – wtedy powinieneś skorzystać ze Skróconego Systemu Starć (SSS) opisanego poniżej.



Walka bronią palną

O zwycięstwie w walce decyduje przede wszystkim sytuacja, a zaraz później – przewaga współczynników. Jeśli dysponujesz elementem zaskoczenia i jesteś lepszy – wyeliminujesz przeciwnika bez problemu. Przewagę współczynników daje przede wszystkim technika. W naszym scenariuszu gracze natknąć się mogą na 3 rodzaje ludzi:

- cyberżołnierzy z kontrolowanym wspomaganiem cybernetycznym
- cyberżołnierzy nie dysponujących takim wspomaganiem (takich, jak nasi bohaterowie)
- zwykłych ludzi, np. żyjących w pasie mutantów dysydentów.

Oczywiście zwykli ludzie nie mają wielkich szans w walce z cyberżołnierzami obu grup. Znacznie przyspieszona szybkość reakcji, zwielokrotniona siła, zwinność i niezwykła odporność na ból osiągnięte dzięki wspomaganiu hormonalnemu powodują, że zwykły człowiek nie zdąży nawet obrócić głowy, zanim zostanie zabity przez naszego bohatera. Z drugiej strony – podobna relacja ma miejsce, jeśli gracze spotkają cyberżołnierzy (z grupy pościgowej lub wrogiej enklawy). Są oni wyposażeni w to, czego bohaterom graczy brakuje – cybertechnologię, dzięki której większość funkcji organizmu związanych z walką przejmowana jest przez szybkie komputery i która pozwala na korzystanie z nowoczesnych broni. W takich oczywistych przypadkach mistrz gry nie powinien się specjalnie długo zastanawiać – od razu wiadomo, kto zginął, a kto przeżył. Chyba, że ofiara jest w stanie wymyślić coś wyjątkowo genialnego, ale to się raczej rzadko zdarza...

Prowadząc sytuację związaną z walką, warto zwrócić uwagę na szybkość akcji. Opis walki nie może się rozciągać – musi być dynamiczny, by sprawiał pozory realnego i wywierał na graczach odpowiednie wrażenie. Gracze nie powinni mieć również zbyt wiele czasu na zastanowienie się nad swą kolejną akcją.

Jeśli jednak stwierdzisz, że przeprowadzenie testu jest niezbędne, użyj następującej procedury:

1> Oblicz szansę trafienia strzelającego

Szansa trafienia strzelającego bohatera jest równa jego *zwinności* plus *wskaźnik kondycji* plus *ewentualne modyfikatory.*

Modyfikatory uwzględniają aktualną sytuację i odległość celu. Dla większości broni, przeważnie posiadających duży obszar rażenia, daleki zasięg lub elektroniczne sterowanie, odległość ma znaczenie raczej drugorzędne – dlatego też mistrz gry powinien uwzględnić ją we własnym zakresie, na podstawie parametrów określonej broni.

W większości sytuacji stosuj podstawowe modyfikatory szansy trafienia:

wspomaganie hormonalne (np. postaci graczy)	+2
celem jest osoba posiadająca wspomaganie hormonalne	-1
pełna bojowa instalacja cybernetyczna (cyberżołnierze)	+4
celem jest osoba posiadająca aktywną pełną bojową instalację cybernetyczną	-3
cel jest nieruchomy	+2
modyfikatory wynikające z sytuacji	-2 ... +2
modyfikatory wynikające ze stosowanej broni	zależnie od broni

2> Wykonaj test szansy trafienia

Jeśli test się powiedzie, oznacza to, że bohater trafił przeciwnika. Jeśli nie – pocisk minął cel.

Rezultat testu oznacza, jak śmiertelne było trafienie: rezultaty poniżej *normalnego* powodują zazwyczaj obniżenie kondycji przeciwnika o klasę, trafienie normalne – o dwie klasy, a lepszy rezultat – o trzy klasy lub więcej. Oczywiście otrzymane obrażenia zależą głównie od broni, z której korzysta atakujący – jeśli jest ona BARDZO śmiertelna, może zabijać niezależnie od osiągniętego rezultatu.

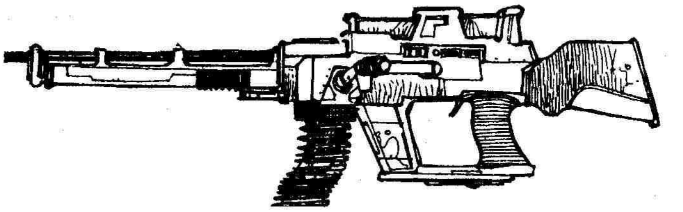
Szansa trafienia i w ogóle cały przebieg walki jest uzależnione także od stanu psychicznego, w jakim znajduje się bohater. Duże znaczenie mają tu takie elementy, jak ból, strach, morale itp. Powinieneś tak prowadzić walkę, by te elementy stały się wyraźnie widoczne, czasem nawet dominujące – by wyraźnie oddziaływały na przebieg zdarzeń.

Walka wręcz

Na walkę wręcz mają wpływ dwie cechy: zwinność i siła. Tutaj jednak, bardziej nawet niż w przypadku walki bronią palną wszystko jest uzależnione od opisu działań gracza i mistrza gry. Ewentualnie można wykonywać testy na w/w cechy; z braku miejsca nie opisujemy dokładniej tego rodzaju walki – nie sądzimy, żeby była ona zbyt często stosowana.

Broń

Karabin maszynowy N KAR/C-84 „Stukacz"

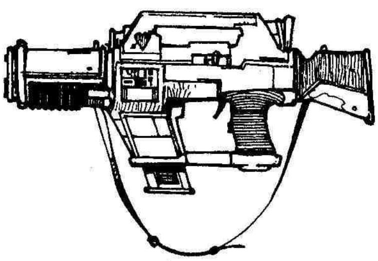


To broń wojskowa, o bardzo dobrych parametrach bojowych, łącząca w sobie funkcjonalność i prostotę konstrukcji, dzięki której nie korzysta ze specjalizowanych instalacji cybernetycznych. Jest to standardowa broń, w jaką wyposażeni są gracze. Strzela metalizowanymi pociskami eksplodującymi, które wybuchają po zetknięciu z celem, powodując przeważnie natychmiastową śmierć przeciwnika. Jest to wprawdzie zazwyczaj zbyt słaba, jeśli chodzi o prawdziwe zastosowania bojowe, jednak w warunkach, w jakich znaleźli się gracze jest to broń optymalna.

Oto jej cechy bojowe:

Pojemność magazynka:	80 naboi
Możliwości strzału:	1 pocisk /3 pociski/ogień ciągły
Szybkostrzelność:	20 na sekundę
Rodzaj amunicji:	NaX 2mm
Celownik:	wyłącznie optyczny

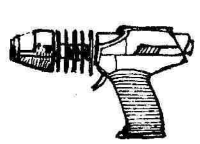
Paralizer Inwhirl 13 „Słoń"



Jest to wspaniała broń o wielkich możliwościach. Legendy wojskowe prawią, że byli tacy, którzy używali go nawet do polepszania swych możliwości niezupełnie związanych z walką, usztywniając sobie za pomocą minimalnego ładunku na całą noc... no, nieważne co. W każdym razie paralizer oddziałuje tylko na organizmy żywe, paraliżując je całkowicie lub częściowo, w zależności od mocy, z jaką się go użyje. Oddziaływuje na mięśnie, których połączenia nerwowe znajdują się blisko skóry, na obszarze rażenia, więc nie powoduje zaniku podstawowych funkcji życiowych u ofiary (np. oddychania). Energię pojedynczego strzału można regulować trójstopniowo, choć po niewielkich przeróbkach można ją zmieniać praktycznie dowolnie. Wewnętrzny kondensator mieści 1000 jednostek. Przeciętnie 40-60 jednostek wystarcza, by całkowicie sparaliżować człowieka; większych energii używa się na większe istoty. Ofiara zostaje sparaliżowana na liczbę minut równą liczbie jednostek zużytych na strzał.

Pojemność magazynka:	1000 jednostek
Możliwości strzału:	1 strzał o stopniowanej mocy (1/10/100 jednostek)
Szybkostrzelność:	1 strzał / 3 sekundy
Rodzaj amunicji:	Energia elektryczna
Celownik:	Wyłącznie optyczny

Dezorganizator elektroniczny Foublera



Dezorganizator jest dość szczególną bronią. Jego działanie nie koncentruje się tylko na organizmach żywych, lecz na elektronice. Podobnie działają bronie mikrofalowe, jednak przed dezorganizatorem jest znacznie trudniej się zabezpieczyć. Oczywiście nie można oczekiwać, że oddziały wojskowe nie będą miały włączonych osłon organicznych, jednak na pewno dezaktywuje on większość starszego sprzętu i urządzenia cywilne. Działanie dezorganizatora może być szczególnie nieprzyjemne, jeśli poddana mu zostanie osoba posiadająca instalacje cybernetyczne. Z praktyki wiadomo, że istnieje około 10% szans na to, że instalacje takie zostaną całkowicie [illegible]ne.

9 : Zmęczenie, rany i śmierć

Wpływ kondycji na możliwości działania

Jak wynika z zasad walki, kondycja ma bezpośredni wpływ na celność. Bohaterowie, którzy odnieśli duże obrażenia lub są w stanie skrajnego wyczerpania, nie są w stanie strzelać celnie, natomiast osoby korzystające z wsparcia cybernetycznego mają celność znacznie podniesioną. Kondycja wpływa również na tempo poruszania się (które w praktyce od niej zależy). Praktycznie, aktualna kondycja, będąca miarą stanu fizycznego, w jakim bohater się znajduje, oddziałuje na wszystkie wykonywane przez niego czynności. Osoby będące w stanie obniżonej kondycji są zmęczone lub ranne, ich zmysły stają się słabsze, są wolniejsze i mniej odporne. Do tych, którzy są w stanie tragicznym, już w ogóle niewiele dociera. Praktycznie kondycję powinno się dodawać do każdego wykonywanego testu, a przede wszystkim odgrywać realistycznie, biorąc pod uwagę przede wszystkim przyczyny, które spowodowały jej obniżenie. Inaczej cierpi osoba ranna, a inaczej osoba wycieńczona.

Zmęczenie a kondycja

Długotrwałe zmęczenie wpływa na obniżenie kondycji. Należy jednak pamiętać o tym, że wypoczywając bohater odzyskuje utraconą w ten sposób klasę kondycji – choć przy scenariuszu, którego akcja trwa około 48 godzin może to nie mieć znaczenia. Z powodu zmęczenia, kondycja bohatera może spaść co najwyżej o dwie klasy. Ewentualnie można płynniej regulować wynikające ze zmęczenia zmiany – zmniejszając wskaźnik kondycji.

Obrażenia a kondycja

Odniesione rany i upływ krwi mają decydujący wpływ na kondycję. Ponieważ bronie używane w tym świecie często mają działanie ostateczne, kondycja zmienia się przeważnie skokowo – o 2 lub nawet 3 klasy. Istnieją oczywiście sytuacje, kiedy zmienia się ona w mniejszym stopniu – jako mistrz gry powinieneś określić utratę kondycji w zależności od tego, jaki efekt określonej broni opisałeś. Na przykład, jeśli opisałeś, że strzał z miotacza plazmowego spowodował spalenie obu nóg, kondycja powinna natychmiast spaść o 3 klasy. Jeśli natomiast bohater utracił tylko czubek ucha, utratę kondycji można w ogóle zaniedbać. Jeżeli kondycja spadnie poniżej minimalnego poziomu, bohater umiera. Nie powinieneś sztucznie zmniejszać śmiertelności wśród twych graczy, odejmując im małe cząstki kondycji. Duża śmiertelność jest widowiskowa w grze i oddaje klimat świata. Z drugiej strony, nie zapominaj, że twoi bohaterowie to żołnierze naszprycowani różnymi środkami biochemicznymi, które pozwalają im wytrzymać znacznie więcej niż zwykły człowiek byłby w stanie.

10 : Oś fabuły

Lądownik ze scyborgizowanymi żołnierzami-niewolnikami ulega rozbiciu. Gdzie indziej lądują ludzie, gdzie indziej radioboja, zawierająca tzw. czarną skrzynkę i nadająca sygnał przywoławczy dla jednostki ratunkowej (pościgowej). Grupa ta może przybyć na miejsce (do boi) za dwa dni. Wtedy patrole odnajdą żołnierzy i ponownie włączą w sieć militarną – na powrót uczynią z nich niewolników armii. Żeby tego uniknąć gracze muszą:

- odnaleźć radioboję i zniszczyć ją (aby zatrzeć ślad katastrofy i zniszczyć „czarną skrzynkę", w której zapisane jest, że nasi bohaterowie przeżyli wypadek)
- zdezaktywować wojskowe wszczepy (aby uniknąć namierzenia i ponownego włączenia w sieć wojskową)
- zaszyć się w bezdrożach Pasa Mutantów i znaleźć sobie kryjówkę (aby móc dalej żyć).

11 : Miejsce akcji

Planeta Ariadna, rok 2153, pięćdziesiąt pięć lat po buncie genetycznym przeciw Imperium Solarnemu i po karnym zniszczeniu planety przez wojska Ziemi. Na Ariadnę nałożono embargo kosmiczne – jest ona odcięta od reszty systemów tworzących ludzką cywilizację.

Ziemia niczyja zajmuje całą wschodnią część kontynentu. Tu przed laty znajdowały się największe miasta i ośrodki przemysłowe planety – tu też spadło pierwsze uderzenie karnych jednostek Imperium Solarnego, gdy Ariadna spróbowała się zbuntować. Teraz, obszar

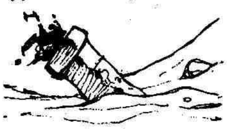
ten, to gigantyczne cmentarzysko. Wypalone pola lawy, rumowiska powstałe po skruszeniu górskich łańcuchów, ruiny metropolii zniszczonych sztucznie wywołanymi tornadami i powodziami. Także, obszary promieniotwórcze, stanowiące mateczniki najprzedziwniejszych mutacji. Najbardziej tajemniczy obszar kontynentu nazywany jest Pasem Mutantów.

Na Ariadnie wciąż toczy się walka o władzę – państwa, nazywane tu Enklawami, położone na ocalałych obszarach kontynetu, prowadzą wojny polityczne i militarne. Żadna z Enklaw nie była w stanie opanować Pasa Mutantów. Tym bardziej, że flota Imperium wciąż blokuje planetę – żaden ariadański pojazd nie może przekroczyć pułapu stratosfery.

Właśnie ku Pasowi Mutantów uciekali wszyscy ci, którzy dość mieli rządów Namiestników Enklaw – niedobitki rebeliantów z czasów wojen, nowi buntownicy, zwykli przestępcy. Wybierali oni pełne ryzyka życie wśród radioaktywnych pól, zmutowanych zwierząt, obszarów dziwnej energii i fizyki, powstałych na skutek zastosowania przez Imperium najnowocześniejszych broni.

Armie patrolowały tylko obrzeża Enklaw, z rzadka zapuszczając się w głąb Pasa Mutantów. Obszaru tego nie dało się też kontrolować radiowo – sygnał zanika na odległości 10-20 km. (w przypadkach szczególnie silnego lub ukierunkowanego źródła – 30 km). Czasem, głównie dla celów propagandowych, podejmowano jakieś spektakularne akcje – zniszczenie bazy dysydentów, zdezaktywowanie jakiegoś składowiska broni, czy zbudowanie placówki. Jednak czasem tam właśnie, na ziemi niczyjej, toczyły się rozgrywki mające dla Enklaw żywotne znaczenie. Żołnierze walczyli ze sobą, wykonywali tajemnicze zadania i eksperymenty – a oficjalnie Enklawy nie przyznawały się do niczego. Do tych zadań wykorzystywano specjalne oddziały scyborgizowanych niewolników – najlepszych żołnierzy, u których samodzielność ludzkiego myślenia łączyła się z absolutnym, choć wymuszonym, posłuszeństwem.

W Pasie Mutantów znajduje się ogromna ilość źródeł promieniowania radiowego i promieniotwórczości – żadna z Enklaw nie dysponuje sprzętem, dzięki któremu mogłaby kontrolować wydarzenia tam się odbywające. Dlatego jednostka wysłana z misją na teren Pasa, jest odcięta od swej bazy. Praktyka jest następująca: w przypadku awarii lub innego poważnego zagrożenia patrol wysyła radioboję z „czarną skrzynką", która ląduje we wcześniej ustalonym obszarze. Po określonym czasie w to miejsce leci grupa poszukiwawcza – odnajduje „czarną skrzynkę" i, w zależności od jej zawartości, podejmuje dalsze działania. W naszym przypadku, będzie to pościg za grupą i powtórne przejęcie nad nią kontroli.



1 2 : Bohaterowie (gracze)

Z konieczności musimy przedstawić graczom gotowe postacie, nie dając możliwości samodzielnego ich określenia. Wymagałoby to dokładniejszego opisu świata i zasad tworzenia bohaterów, którego nie jesteśmy w stanie tu zmieścić. Dlatego też gracze, a w szczególności mistrz gry, muszą poświęcić trochę czasu przed grą na dokładniejsze opracowanie podanych przez nas schematów. Gracz powinien uzmysłowić sobie, kim jego postać była, jaki jest jej światopogląd i osobowość. W ten sposób będzie w stanie stworzyć bardziej przekonywujący obraz psychologiczny swego bohatera. Warto zwrócić uwagę na sposób mówienia, typowe zachowania i przyzwyczajenia postaci, które tworzą charakterystyczny obraz bohatera i odróżniają go od innych, a przede wszystkim przynoszą wiele zabawy w grze.

Pod względem cech, które mogą być w tym scenariuszu przydatne, gracze nie różnią się zbytnio od siebie. Wszyscy są żołnierzami (wcielonymi na siłę do sieci wojskowej), którzy posiadają stosunkowo niewielką wiedzę o świecie, w którym dzieje się akcja scenariusza.

Wszyscy gracze są żołnierzami. Wcześniej byli zwykłymi mieszkańcami terenów na pograniczu cywilizowanej części planety, a obszaru zniszczonego przez wojny jądrowe. Porwani lub przekazani armii Enklawy Arachne przez lokalnych handlarzy ludźmi, zostali zamienieni w cyborgów – mają wszczepy neuronowe w potylicach, sztuczne gruczoły umożliwiające przyśpieszanie metabolizmu w czasie akcji, cybernetyczne nakładki wzroku i słuchu etc. Działają samodzielnie, lecz w każdej chwili operator jest w stanie przejąć kontrolę nad ich ciałami, odłączyć świadomość lub zmusić do wykonywania określonych zadań. Najczęściej rekrutują się z wolnych ludzi żyjących w slumsach Enklaw, czasem przestępców, buntowników. Jednak właśnie dlatego, że byli wolnymi ludźmi, nienawidzą swych nowych panów. Nie buntują się jednak – nie ma to sensu. Chyba, że zdarza się przypadek – jeden na milion...

Wszyscy bohaterowie pochodzą z Enklawy Arachne – przed schwytaniem przez wojskowych łapaczy żyli na marginesie społeczności Enklawy. Byli mieszkańcami slumsów, ciężko pracującymi na plantacjach żywności, w kopalniach, w ekipach odkażających teren dla rozwijającej się Enklawy. Niejeden miał kontakty ze światem przestępczym. Czasem do wojska wcielano schwytanych buntowników, terrorystów i przeciwników politycznych. Po schwytaniu wszyscy zostali przystosowani do służby w wojsku – część z ich pamięci wyczyszczono całkowicie, niektóre wspomnienia tylko zagłuszono. Pamiętaj o tym przy prowadzeniu postaci.

David Hervall – „Kret"

Wysoki mężczyzna o krótko przyciętych, jasnych włosach. Zamiast zębów ma wszczep ceramiczny. Jego prawy policzek przecina długa blizna – ślad po wszczepie wzrokowym, usuniętym w wojsku. Brakuje mu małego palca lewej ręki.

Przed schwytaniem przez wojskowych łapaczy mieszkał w slumsach Enklawy Arachne – był ochroniarzem jednej z gangsterskich korporacji. Jest twardym, zdecydowanym na wszystko dla odzyskania wolności mężczyzną [ego 7]. Raczej bezwzględnie realizuje własne cele.

Przeciętna siła (3], ale za to duża zwinność (5] i wytrzymałość (wysoka].

Kanawal Oyakon, „Dycha"

Syn słynnego dysydenta, Herriego Oyakona, zamordowanego przed laty przez obecnych władców Enklawy. Bardzo przystojny, dobrze zbudowany. Prawa ręka ma wszczepione syntetyczne ścięgna – jest dwukrotnie silniejsza od ręki zwykłego człowieka [siła 7; zwinność 4]. Na piersiach nosi żywy tatuaż – są to barwne symbiotyczne grzyby, reagujące na stan emocjonalny swego nosiciela. Kiedy zmienia się (stres, radość, seks itp) jego nastrój i one zmieniają barwę. Człowiek niezwykle wytrzymały [wysoka].

Człowiek raczej łagodnego usposobienia, choć bezwzględny dla przeciwników – władz Enklawy nienawidzi [ego 6].

Deph Morion, „Krasnolud"

Niski, krępy, za to silny [7] i mało wrażliwy na ból [wytrzymałość wysoka]. Przez lata pracował w kopalniach żywej biomasy – jednego z głównych źródeł pożywienia dla mieszkańców Enklawy. Potrafi znosić długotrwały jednostajny wysiłek, choć niekoniecznie sprawdza się w sytuacjach wymagających nagłej reakcji. Niezbyt zwinny (3).

Kiedyś przysypał go zawał – od tamtego czasu niechętnie wchodzi do małych zamkniętych, ciemnych pomieszczeń [ego 3].

Nie ma uszu – a dwie implantacje słuchowe, znacznie poprawiające zmysł słuchu.

Eryk La Sojn

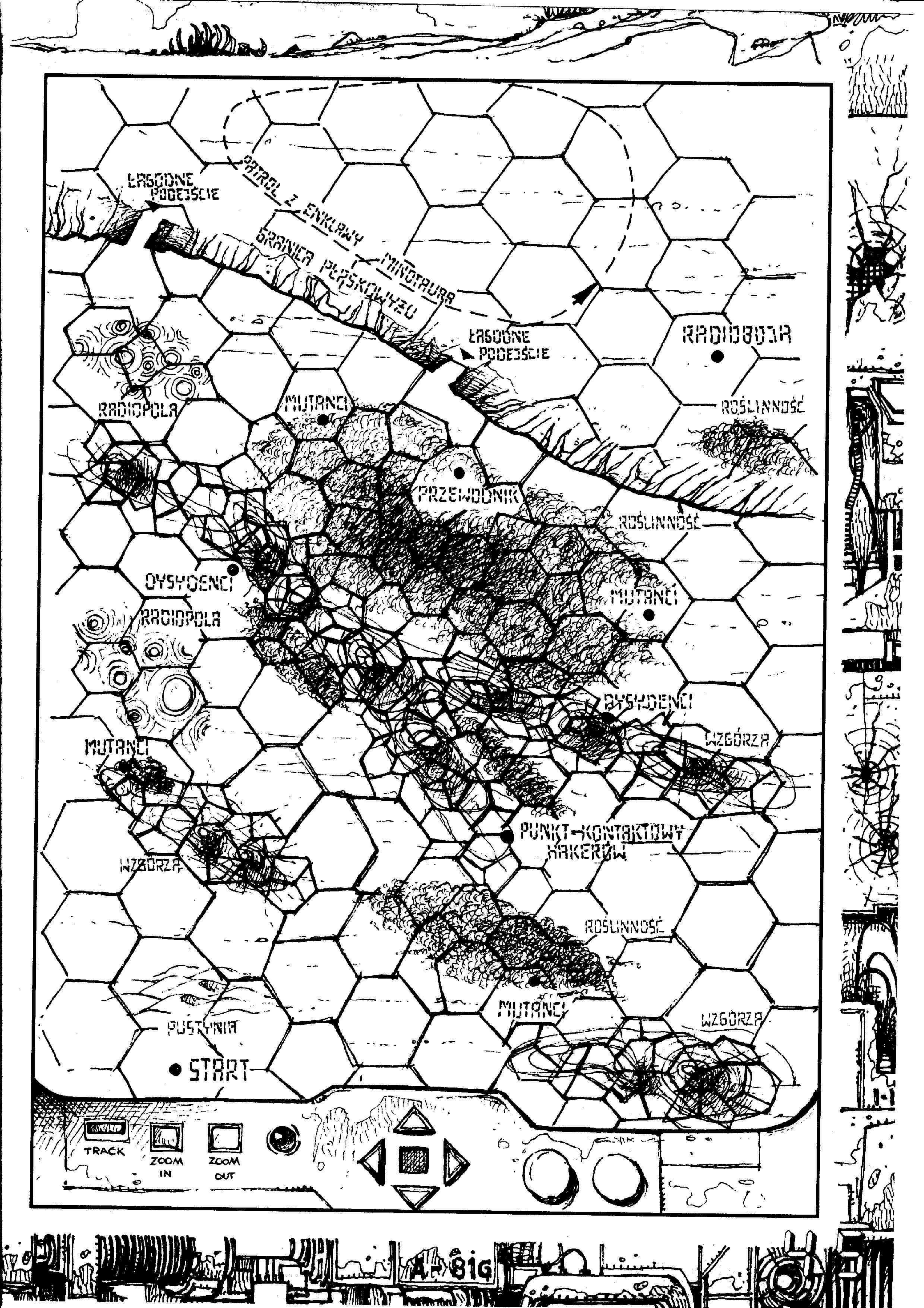
Bardzo wysoki i szczupły, czarnowłosy mężczyzna. Sztucznie wzmacniana klatka piersiowa i zdolność częściowego odłączania obwodowego układu nerwowego – czynią z niego istotę wytrzymała na ból i wysiłek [wysoka]. Palce lewej dłoni ma zakończone szponami.

Kiedyś był gladiatorem – walczył za pieniądze w pojedynkach, które często kończyły się śmiercią jego przeciwnika. mimo wymazania pamięci – odruchy zostały. Piekielnie niebezpieczny w walce wręcz [siła 6; zwinność 4]. Żadnych ideałów – chciałby się przede wszystkim urządzić. Niechętnie podporządkowuje się innym (ego 5).

Uwaga: jeśli Eryk zobaczy w działaniu dezintegrator, jak przez mgłę przypomni sobie pewne zdarzenie (opowiedz mu je osobności). Kiedyś jeden z jego kompanów, z doskonałym wszczepem, trafił w pole rażenia tej broni. Sam przeżył, ale wszystkie elektroniczne wspomagacie w jego czaszce uległy zniszczeniu. Ten kumpel był strasznie wściekły, bo wpakował w tę elektronikę kupę forsy. Jednak teraz ta wiadomość może być bardzo cenna...

Hank Adan, „Bożek"

Członek zakazanej w Enklawie sekty Ptaszników, głoszącej potrzebę przebłagania przyrody za zniszczenia, jakich na Ariadnie dopuścił się człowiek. W ramach tego wybaczania, sekciarze postanowili do koń-


ŁAGODNE PODEJŚCIE
PATROL Z ENKLAWY MINOTAURA
GRANICA PŁASKOWYŻU
ŁAGODNE PODEJŚCIE
RADIOBOJA
RADIOPOLA
MUTANCI
ROŚLINNOŚĆ
PRZEWODNIK
ROŚLINNOŚĆ
DYSYDENCI
MUTANCI
RADIOPOLA
DYSYDENCI
WZGÓRZA
MUTANCI
PUNKT-KONTAKTOWY HAKERÓW
WZGÓRZA
ROŚLINNOŚĆ
MUTANCI
WZGÓRZA
PUSTYNIA
START
TRACK
ZOOM IN
ZOOM OUT

ca zmieść z powierzchni planety ludzi, aby przyroda mogła na powrót wziąć ja w swoje posiadanie. W związku z tym dokonują masowych aktów terroru – wysadzają budynki, niszczą Sieć, zabijają polityków i zwykłych ludzi. Hank Aoan przystąpił do sekty trochę przez przypadek, trochę z głupoty. Kiedy zorientował się, co naprawdę robi, siedział już w tym po uszy. Schwytano go i karę śmierci zmieniono na służbę w wojsku. Niewiele pamięta ze swej dawnej działalności – na pewno jednak będzie życzliwie nastawiony do mutantów i ludzi żyjących bez używania skomplikowanej technologii.

Jego skóra ma zieloną pigmentację, a całe ciało pokrywają małe blizny – ślady narkotycznych praktyk uprawianych przez „Ptaszników". Niezbyt silny fizycznie [2], za to mało podatny na ingerencje psychiczną (cybernetyczną, telepatyczną) (ego 8). Nie dysponuje ogromną zwinnością (3), zwykle potrafi nieźle dobrze wysiłki (wytrzymałość przeciętna).

Mistrzu Gry, pamiętaj, kreując inne postacie, czy też ubarwiając te – dać pole swoje wyobraźni. Cyberżołnierze (choć częściowo zunifikowani po wcieleniu) mogą mieć rożnego rodzaju wszczepy, zniekształcenia, dodatkowe narządy, nosić rożnego rodzaju amulety – ślady dawnych przeżyć.

13 : Co się dzieje

(fragment, który ma zostać przeczytany przez każdego gracza przed rozpoczęciem gry. W miejsce kropek, wprowadź imiona bohaterów)

Łagodny impuls światła pojawia się gdzieś z boku, wypływa powoli z ciemności, znacząc swój tor linią błysku. Wciąż jest ciemno, tylko ten jasny punkt powoli przesuwa się przed twoimi oczami. Zaczynasz sobie przypominać... Punkt powiększa się, zmienia w coraz większą, gorejącą jasnym blaskiem tarczę, z ciemności zaczynają się wyłaniać pierwsze kształty. To litery. Płyną przed twoimi oczami układając się w jeden, prosty napis:

GOTOWOŚĆ GOTOWOŚĆ GOTOWOŚĆ

Już wiesz, co się dzieje. Budzą cię, żołnierzu. Niewolniku. Impulsy elektryczne płyną do wszczepu w twojej czaszce, pobudzające enzymy przenikają do twojej krwi. Zmienia się skład chemiczny organicznego płynu, w którym zanurzone jest twoje ciało. Za chwilę pobudka. Potem wchodzisz do akcji. Swojej pierwszej akcji. Przed twoimi oczami znów przepływają napisy. Budzenie dobiega końca.

MISJA: TWIERDZA

DOWÓDCA: SEBASTIAN MOORE

STEROWNIK: KAREL RUN

ZAŁOGA: ....

CEL MISJI: OPANOWANIE BAZY DYSYDENTÓW. DOKŁADNE DYSPOZYCJE PO WYLĄDOWANIU.

Sami nowicjusze, tacy jak ty, poddani jedynie szkoleniu wirtualnemu. Władcy Enklaw nie mają zbyt wielu doświadczonych żołnierzy. Wielu ginie w akcjach – lecz nie to zabija najczęściej. Mało który organizm wytrzymuje intensywną biostymulację, przeciążone organy wewnętrzne odmawiają posłuszeństwa. Tak jak mózg. Po prostu wszyscy wariują i umierają – władcom Enklawy taniej jest schwytać nowych niewolników, niż leczyć starych. Więc jeśli nie zginiesz w akcji, to po roku i tak szlag cię trafi. Ale nie buntujesz się, to nie ma sensu. Lalkarz oddziału w każdej chwili może przejąć kontrolę nad twoim ciałem i myślami. Lalkarze! Oficjalnie nazywa się ich sterownikami.

Więc budzisz się powoli, czekając na dalsze instrukcje, odzyskując powoli czucie w palcach, myśląc o ludziach, do których będziesz strzelać – czy to żołnierze innej Enklawy, tacy jak ty; czy może buntownicy, dysydenci zbiegli z Enklawy Arachne; czy może jakieś szczególnie agresywne zgrupowanie mutantów. Nie wiesz, ale wkrótce poznasz prawdę. Kiedy tylko wylądujecie.

Nagle coś słyszysz! Jakiś wizg stłumiony ścianami kabiny anabiozy; wstrząs, tak silny, że nawet otaczająca cię organiczna ciecz go nie tłumi.

ALARM! ALARM! USZKODZENIE TRANSPORTERA! USZKODZENIE TRANSPORTERA!

Przez głowę przepływają ci dziesiątki informacji: liczby, koordynaty, nawoływania. Czujesz rosnące przeciążenie, a potem, nagle, wszystko wybucha w bezgłośnej eksplozji. Tracisz przytomność.

14 : Kilka słów o prowadzeniu przygody

Gracze w tej przygodzie nie mają postawionego jednoznacznie zadania – odzyskania skarbu, odkrycia tajemnicy, zabicia wroga. Chcieliśmy, aby gracze, przyzwyczajeni raczej do systemów fantasy, mogli zobaczyć nową rzeczywistość, wędrować po krainie innego typu niż Orkus czy Stary Świat. Nie oznacza to jednak, że nie istnieją w scenariuszu wątki bardziej od innych istotne, które powinny stać się kanwą prezentowanych przez ciebie wydarzeń. Piszemy o tym w wielu miejscach scenariusza, tu chcemy to wszystko zebrać i uporządkować.

1> Uwolnienie się od kontroli enklawy Arachne

- dotarcie do radioboi i jej zniszczenie we właściwym czasie (to uniemożliwi grupie pościgowej lokalizację miejsca katastrofy i znacznie utrudni poszukiwania zbiegów).

Od graczy zależy czy w ogóle zdecydują się na to zadanie (zasugeruj im to), jak rozłożą siły w czasie wędrówki (kondycja), jakie informacje uda im się uzyskać (od dowódcy, spotkanych dysydentów, hakerów), z czyjej pomocy skorzystają (dysydenci, Przewodnik)

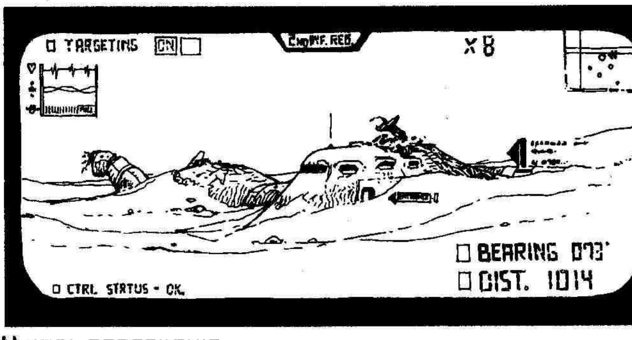
- zdezaktywowanie wszczepów, co ostatecznie uwolni ich od groźby ponownego włączenia w sieć wojskową. To od graczy zależy, czy dowiedzą się, jak to zrobić (właściwe postępowanie ze spotkanymi ludźmi, umiejętność negocjacji itp.). Przypominamy, że istnieją trzy możliwości przeprowadzenia tej operacji: pomoc hakerów, igła śmierci, dezorganizator.

2> Nie poddanie się kontroli hakerów

- zrezygnowanie z przeprowadzenia u nich dezaktywacji;
- odkrycie prawdy o ich dominacji na tym obszarze (opowieści, obserwacja podporządkowanych hakerom ludzi, własne doświadczenia)

3> Przetrwanie

- uniknięcie ran, napromieniowania – w momencie ukończenia gry gracze mogą być zdrowi i sprawni, choć tak naprawdę są skazani na śmierć lub kalectwo;
- zapewnienie sobie dogodnych warunków dla dalszej egzystencji (przyłączenie się do jakiejś grupy, zdobycie siedziby jakiejś grupy, znalezienie własnej kryjówki) ;
- zdobycie przedmiotów i informacji ułatwiających przetrwanie w trudnych warunkach (broń, żywność, źródła czystej wody).



Uwagi dodatkowe

Co jakiś czas MG powinien stwarzać atmosferę zagrożenia – graczy niepokoić mogą dziwne odgłosy (okazuje się, że wywołane wiatrem lub przez przemykające zwierzęta), jakieś majaczące się w oddali sylwetki (po podejściu: dziwnie ukształtowane głazy, rosochate krzewy, miraże wywołane ruchami powietrza), sygnały radiowe wskazujące obecność jakichś nadajników (a to tylko radiokróliczek albo szczególnie silne radiopole). Gracze będą pewnie w różny sposób reagować na tego typu sygnały. Może się zdarzyć, że zlekceważą te prawdziwe niebezpieczeństwa, związane właśnie z podchodzeniem mutantów czy atakiem prawdziwie groźnego zwierzaka lub patrolu Enklawy Minotaura. MG powinien dać jakiś sygnał o zbliżającym się zagrożeniu tego typu (dźwięk, sylwetka znikająca za głazami etc.) – od niego jednak zależy, na ile ułatwi graczom zadanie.

15 : Obszary

Ten rozdział zawiera opis obszarów, na których będą się rozgrywać poszczególne elementy scenariusza oraz zdarzeń, które mogą tam nastąpić. W wielu miejscach, z konieczności, musieliśmy zastosować znaczne skróty, zdajemy sobie więc sprawę z tego, że jako mistrz

gry będziesz musiał samemu opracować wiele elementów, które wymagają rozwinięcia, bądź ty uznasz je za szczególnie interesujące i właśnie – warte rozwinięcia. Powinieneś zatem przeczytać całość tego scenariusza, a następnie, przed rozpoczęciem gry, zastanowić się przez chwilę, co właściwie i w jaki sposób chciałbyś w jej poszczególnych etapach uzyskać. Scenariusz zawiera pewne elementy intrygi – żeby je dobrze wykorzystać, prawdopodobnie będziesz sam je musiał dokładniej opracować.

[1] Miejsce lądowania

Transporter – pojazd podobny do wahadłowca – jest rozbity. Jego dziób zarył w skałach, kabina dowódców jest zmiażdżona, moduł transportowy rozbity, nie działają *żadne* urządzenia wewnętrzne. Z sześciu rozbitych pojemników wycieka lepka maź – organiczny płyn, w którym byli zanurzeni żołnierze. Oni sami żyją – to właśnie, że byli zanurzeni, ocaliło ich. Są nadzy, ociekają śluzem, mają kłopoty z orientacją. To nie tylko szok uderzenia – także uwolnienia spod sterowania zewnętrznego. Na powrót stali się wolnymi ludźmi.

Informacje, którymi gracze powinni dysponować:

- że wyszli spod kontroli lalkarza;
- że została najprawdopodobniej wystrzelona radioboja, a grupa pościgowa może tu dotrzeć w ciągu kilkudziesięciu godzin;
- że jeśli zostaną odnalezieni, to na powrót włączy się ich do sieci wojskowej;
- że jeśli chcą zmylić tropy, to muszą zniszczyć radioboję, a potem dostać się do dysydentów, którzy wymontują z ich układu nerwowego elektroniczne systemy kontrolujące.

Bohaterowie są nadzy. W rozbitym transporterze i wokół niego mogą odnaleźć następujące przedmioty:

a/ mundury bojowe (spodnie, kamizelki, hełmy, buty), w tym dwa lekko podniszczone. Nie działają żadne elektroniczne systemy mundurów (w chwili zniszczenia jednostki sterownika, następuje blokada ciężkiego sprzętu i wspomagania elektronicznego). Mundury osłabiają strzał z lekkiej broni palnej, uderzenie kamieniem czy nożem. Nie chronią przed żadną cięższą bronią. Sami gracze dysponują tylko jednym rodzajem broni – pistoletami maszynowymi N KAR/C-84.

b/ w zmiażdżonych skrzyniach z zaopatrzeniem ocalało:

- żywność (20 dziennych racji);
- pakiety medyczne (5 zestawów opatrunkowych i 2 zestawy tzw. „wody życia" – w slangu żołnierskim „kolec w dupę");

woda życia: *niezwykle silny środek wzmacniający, który nawet umierający organizm jest w stanie pobudzić do normalnego działania na okres 5+k5 godzin (gracze dokładnie nie wiedzą na ile, MG określa to w momencie zażycia). Osoba, która zażyje ten środek i ma kondycję nawet klasy „nieprzytomność", na okres 5+k5 godzin odzyskuje kondycję normalną. Potem na 10 godz. kondycja spada o klasę niżej niż była wyjściowo (dla „nieprzytomności" oznacza to śmierć).*

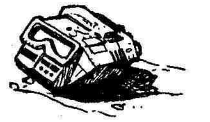
- stymulatory biochemiczne (10 ampułek „speeda", 20 ampułek „nerek", 5 ampułek „żarówy";

speed: *środek na 2 godziny pobudzający organizm – ten wykorzystuje wtedy maksymalnie swoje możliwości (jego kondycja wzrasta o 2 klasy). Potem przez 4 godziny człowiek jest osłabiony (kondycja spada o 3 klasy, czyli o co najmniej jedną w stosunku do początkowej);*

nerki: *jeśli żołnierz znajduje się w sytuacji bojowej, wszczepione weń gruczoły produkują dodatkowe porcje hormonów. Po ośmiu godzinach aktywności lub po zażyciu „speeda" żołnierz musi, albo odpocząć przez 4 godziny, albo zażyć „nerki"; w przeciwnym wypadku nadmiar środków biochemicznych staje się śmiertelny dla organizmu i żołnierz ginie).*

żarówa: *środek umożliwiający wydobycie wszelkich informacji z istot nie znajdujących się we władaniu jakiejkolwiek Sieci.*

- filtry wody, umożliwiające oczyszczenie chemiczne i promieniotwórcze ok. 100 l;



c/ działający **modem łączności i nasłuchu** – umożliwia nasłuch na odległość ok. 20 km (w przypadku pofałdowanego terenu, lub obszarów zakłócających – odpowiednio mniej). Jeśli gracze będą się nim posługiwać, mogą namierzyć niektóre z obiektów na swej trasie. Strata tego urządzenia praktycznie uniemożliwi graczom lokalizację radioboi.

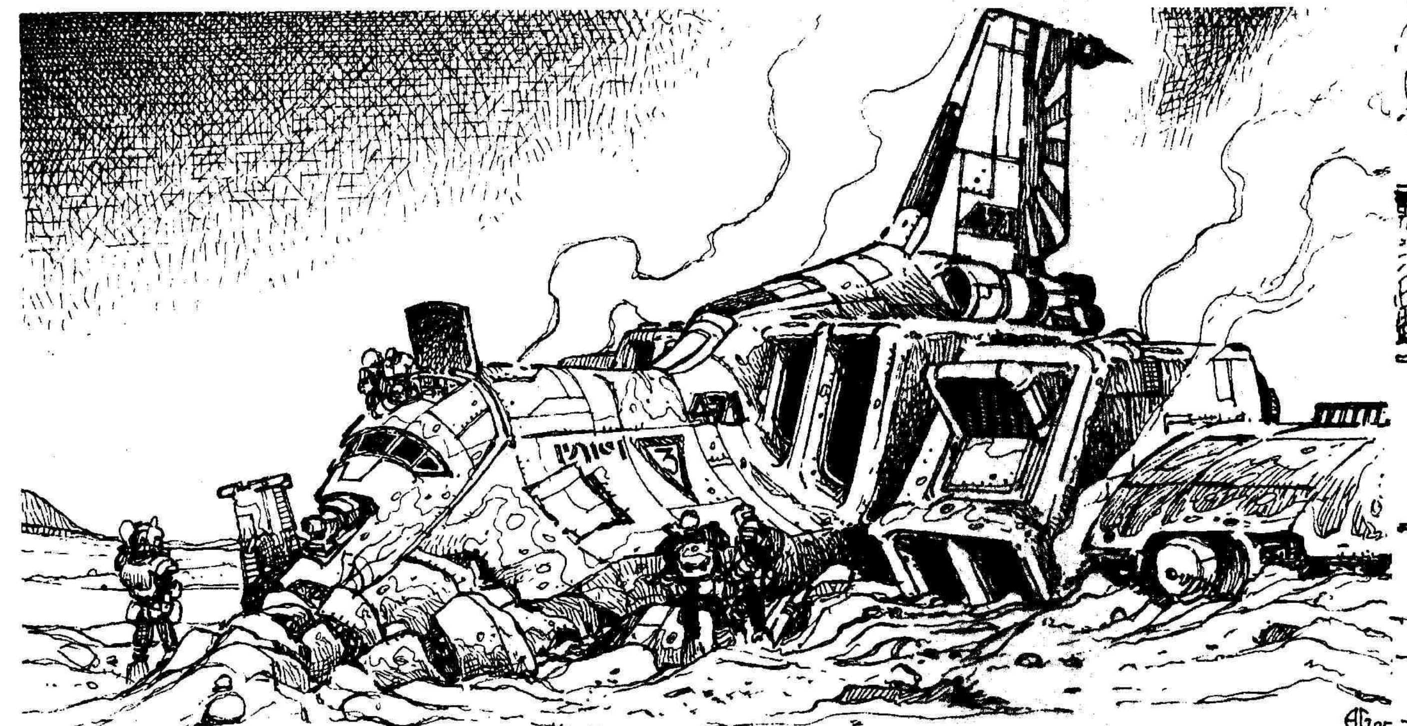
Ze względu na liczne zakłócenia w obszarze Pasa Mutantów, zasięg działania dekodera nie jest zbyt duży, często rejestruje on błędne sygnały, nie rozróżnia obiektów.

Zasięg dekodera dla równego terenu:

- radioboja 20 km
- duże obiekty (radioźródła, pola radioroślin, pojazdy wojskowe) 10 km
- małe obiekty (radiozwierzęta, małe nadajniki dysydentów) 5 km

d/ w kabinie pilotów gracze znajdą, jeśli tam zajrzą, martwe, zmiażdżone ciało lalkarza i konającego, ale żywego dowódcę. Gracze mogą go zostawić (umrze po 2 godzinach), dobić, lub wykorzystać „kolec w dupę" i przesłuchać. Sam nic nie powie, nawet torturowany – będzie ich tylko namawiał do posłuszeństwa, pozostania na miejscu i czekania na odsiecz. Jeśli gracze podadzą mu kapsułkę „żarówy", dowiedzą się że:

- radioboja wylądowała ok. pięćdziesięciu kilometrów na północny wschód od nich;



- jednostka pościgowa może dotrzeć do niej mniej więcej za 45 godzin (określ ten czas dokładnie już teraz, jako 40+k10 godzin, ale nie informuj graczy);

- na północy znajdują się skalne pustynie, nieco na wschodzie pleni się zmutowane życie, nieco na zachodzie pojawiają się czasem patrole Enklawy Minotaur (przymuszony, może narysować niedokładny i nieco przekłamany szkic topograficzny - MG wykona go na podstawie swojej mapy, zaznaczając zgrubnie położenie lasów, pól lawy i krawędzi płaskowyżu);

- celem misji była likwidacja małej osady dysydenckiej. Jej mieszkańcy, to uciekinierzy z Enklawy Arachne, znający pewne dane dotyczące obronności Enklawy. Trzeba ich schwytać żywcem, lub zabić. Cała operacja odbywa się na terytorium najbliższym Enklawie Minotaura. Dlatego akcja ma poufny charakter - minotaurczycy mają się o niej nie dowiedzieć, a w szczególności - sami nie przejąć zbiegów ukrywających się w osadzie. Dowódca sądzi, że baza znajduje się w środku obszaru zmutowanej dżungli, około 15 km na północny wschód od miejsca katastrofy.

Poddany działaniu środków dowódca będzie odpowiadał na każde pytanie, a także chętnie mówił o swoich zasługach bojowych, przeszłości etc. - to jest miejsce, w którym niestety sam musisz się popisać swą wyobraźnią. Po 5+k5 godzinach działanie *„wody życia"* ustąpi i (o ile gracze wcześniej go nie zabiją) mężczyzna umrze. Jeśli zabiorą go ze sobą, cały czas będzie starał się im przeszkodzić - opóźniać marsz, dostać się do pakietu medycznego etc.

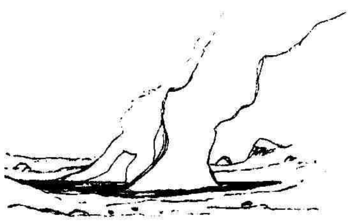
Gracze mają teraz kilka opcji działania:

a/ ucieczka w dowolnym kierunku;
b/ próba odszukania radioboi, zniszczenie jej i ucieczka (np. szukanie pomocy wśród dysydentów);
c/ próba dotarcia do opisanej przez dowódcę bazy (jedyne miejsce, o którym coś wiedzą; tam, jako uciekinierzy z armii, może dostaną pomoc), by potem, po uzyskaniu jakiegoś wsparcia, odnaleźć radioboję.

Jeśli gracze nie zdecydują się wędrować do boi (wariant a), tylko zechcą uciekać od razu, to można zaserwować im różnorakie przeżycia w Pasie Mutantów. Po czasie określonym powyżej (40+k10) przy boi pojawia się pościgowy patrol wojskowy. Namierza i przechwytuje graczy - na powrót stają się żołnierzami Enklawy.

W przypadkach b i c gracze zaczynają swą wędrówkę przez Pas Mutantów. Czekają ich tam różne perypetie i spotkania, w zależności od tego, jakim terenem idą. Stężenie i efekty tych przygód określa MG, z wyjątkiem kilku elementów pojawiających się w ściśle wyznaczonym czasie lub w wyniku specjalnego postępowania graczy.

Uwaga: Po pierwszym namierzeniu radioboi gracze dokładnie mogą określić jej położenie i odległość od niej. Radioboja nie może zostać namierzona żadnym innym urządzeniem, oprócz dekodera zabranego z rozbitego transportera lub przez hakerów.



[2] Skalna pustynia

Sztuczne trzęsienia ziemi i konwencjonalne ataki jądrowe zdarły łańcuchy górskie, przeorały ludne niegdyś tereny. Teraz rozciąga się tutaj skalna pustynia, przecinana kanionami wyschłych rzek, pokryta rumowiskiem głazów. Wędruje się po niej dość szybko, chyba że natrafi się na szczególnie strome wzniesienia. Od czasów wojny minęło pięćdziesiąt lat, życie powoli zaczyna wracać na te obszary. Mchy i porosty, dziwne zarośla, oazy fototermicznych i radiotermicznych roślin (karmiących się nie światłem, a ciepłem lub promieniowaniem radiowym) wędrowcy powinni jednak omijać z daleka. Woda (w 80%) nie nadaje się do picia, ani do celów sanitarnych, chyba że zostanie zdezaktywowana (jej picie lub kąpiel spowoduje osłabienie organizmu żołnierza, a potem śmierć - w trwającej dwa dni przygodzie te efekty są niewidoczne, ale w końcowym podsumowaniu MG powinien poinformować gracza, że jego postać skazana jest na śmierć w męczarniach). Nie należy też niczego jeść (skutki - takie jak przy piciu skażonej wody).

[3] Pola śmierci

Tak nazywa się szczególne obszary Pasa Mutantów. To dawne epicentra wybuchów, miejsca składowania broni, obszary na których Imperium testowało nowe metody walki. Przedstawiamy kilka ich typów, oznaczamy je też na mapie. MG może wymyślić kolejne i rozmieścić je na trasie marszruty żołnierzy.

Pola promieniotwórcze

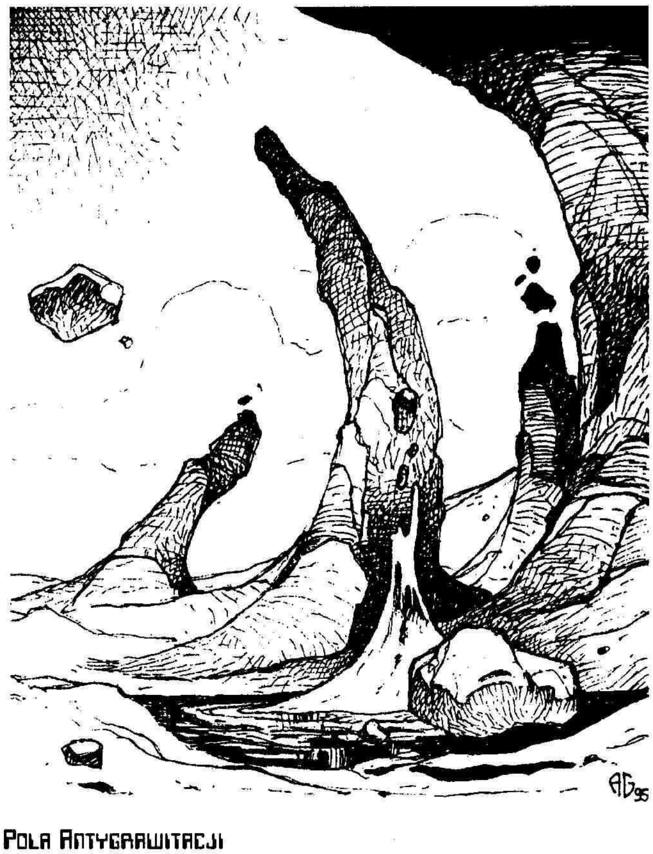
Obszar Pasa Mutantów jest skażony promieniotwórczo. Cała północna część kontynentu do dziś jest martwa, a panująca tam radiacja uniemożliwia jakąkolwiek penetrację. Południe, tam gdzie dzieje się akcja, mniej ucierpiało - ale i tam, w miejscu eksplozji pocisków, pozostały silne pola promieniotwórcze. Zaznaczono je na mapie. Gracze oczywiście nie znają położenia tych pułapek, chyba że zostaną przez kogoś ostrzeżeni. Jeśli będą spostrzegawczy, sami też mogą uniknąć niebezpieczeństwa.

Po pierwsze, w promieniu dziesięciu kilometrów od Pól Radiacji praktycznie nie istnieje żadne życie. Jeśli już pojawiają się jakieś jego formy (prawd. 3-5% na każdym polu w tym obszarze), to są to osobniki szczególnie wynaturzone przez mutacje, albo też zwierzęta chore, które przez przypadek zaplątały się na niebezpieczny obszar.

Po drugie Pole oddziaływuje na dekoder, którym posługują się gracze, uniemożliwiając prowadzenie nasłuchu. Pojawiają się fałszywe sygnały, zanikają sygnały od radioboi czy patrolu wojskowego.

Po trzecie, jeśli gracze mają jeszcze aktywne wszczepy, to sami zaczynają cierpieć - mają zwidy, słyszą nieistniejące dźwięki (każdy inne), mogą omdlewać. Efekty te potęgują się, jeśli gracze przedłużają swój pobyt w niebezpiecznej strefie, a znikają po jej opuszczeniu.

Skutki trwałe: po godzinie przebywania w otoczeniu Pola Radiacji lub po kwadransie pobytu w jego epicentrum na kilka (5-6) godzin o klasę spada kondycja postaci. Odpowiednio, po dwóch godzinach lub półgodzinie - kondycja obniża się o klasę na trwałe. Jeśli ten okres jeszcze się przedłuży, gracze nabawiają się choroby popromiennej - na końcu przygody MG informuje ich, że są skazani na śmierć.



Pola Antygrawitacji

W czasie wojny o Ariadnę, wojska Imperium testowały broń grawitacyjną. Gdzieniegdzie pozostały ślady jej użycia - Pola Antygrawitacji. Są to bardzo niewielkie obszary, na których zachodzą przeróżne fenomeny ciążenia. Można te obszary zauważyć: np. drzewa rosną tam pod dziwnym kątem, widać zadziwiające twory skalne (np. głazy stojące na „czubku"), powierzchnia wody w sadzawkach nie jest

płaska, tylko ma kształt np. menisku lub lejka. Na ziemi leżą truchła ptaków, strąconych w locie przez anormalne ciążenie (te ptaki trzeba opisać bardzo dokładnie – może nawet sam moment, gdy szybujące spokojnie stworzenie nagle łamie lot i niczym kamień wali się na ziemię, ale nie pionowo w dół, tylko jakimś dziwnym łukiem). Gracze powinni ominąć taki obszar. Jeśli z jakichś powodów na niego wejdą, muszą się liczyć z przykrymi niespodziankami – nagle ktoś z nich może zostać wyrzucony w powietrze i ciśnięty na skały z ogromną siłą, nasi wędrowcy mogą wywołać idąca POD GÓRĘ skalną lawinę, mogą nadziać się na grawitacyjną igłę – szpilę pola siłowego, która potnie ich mundury i ciała, strzaska broń. Obecność takiego zagrożenia trzeba testować przeciętnie co dziesięć minut przebywania w Polu Antygrawitacji – prawdopodobieństwo wynosi 50%. Skalę szkód i ran określa MG.

Uwaga: każdy obiekt latający (zwierzę, pojazd, pocisk), który przelatuje ponad Polem Antygrawitacji na niedużej wysokości jest narażony na upadek i rozbicie – nastąpi to z prawdopodobieństwem 90%. Jeśli gracze opowiedzą napotkanym hakerom o wypadku swojego transportera, ci zasugerują, że może właśnie PA było jego przyczyną. Jeśli gracze będą już ścigani przez patrolowiec własnej Enklawy lub Enklawy Minotaura, to mogą wpaść na pomysł zastawienia nań pułapki właśnie w PA. To może być dla nich jedyna, choć ryzykowna, szansa na ratunek. MG decyduje, na ile i w których sytuacjach warto zasugerować graczom taką możliwość.

JEZIORA ŻYWEJ PROTOPLAZMY

Imperialne wojska stosowały również broń biologiczną. Wirusy przekształcające genomy ludzi i zwierząt, zarazki chorób, bakterie rozkładające określone substancje (np. plastik czy stal), roboty mikrobiologiczne dezorganizujące hormonalne i elektroniczne sterowniki walczących po stronie zbuntowanej planety żołnierzy, dowódców, informatyków. Część z tych środków zniknęła z powierzchni planety razem ze swoimi ofiarami, efekty działań innych widać do dziś np. w zmutowanych zwierzętach. Najdziwaczniejszą pozostałością są podziemne jeziora żywej protoplazmy – wypełnione substancją organiczną o zwierzęcej inteligencji, zdolną produkować fantomy, a nawet oddziaływać na psychikę swych ofiar.

Żywa protoplazma wypełnia podziemne szczeliny i groty, gdzieniegdzie wylewa się na powierzchnię tworząc malutkie sadzawki zielonobrunatnej, brejowatej substancji. Jej powierzchnia pokryta jest jednak kilkunastocentymetrową warstwą wody. To, wraz ze stymulacją psychiczną (któż wie jaką – może wizją zielonych, pełnych pokarmu ogrodów?) przyciąga zwierzęta. Gdy tylko zwierzę pochyli się nad taflą, zostaje ogłuszone ciosem psychicznym. Zanurza się w wodzie – jest wchłaniane i trawione. W promieniu pięciu kilometrów od pola protoplazmy wędrowcy nie spotkają żadnych zwierząt, mimo istnienia intensywniejszego niż zwykle na skalnej pustyni życia roślinnego. Jest to jedyna wskazówka, po której gracze mogą zorientować się, że wchodzą na dziwny teren.

Jak jezioro zaatakuje graczy? Przede wszystkim stworzy miraż, coś co może wędrowców skusić, zaszokować, zaintrygować. Odbywać się to będzie w kilku, szybko następujących po sobie etapach. Cała przygoda będzie dotyczyć tylko tych graczy, którzy zbliżą się do jeziora na 100 metrów. Najpierw każdy gracz usłyszy jakieś głosy – uwaga: zbliżone, ale jednak inne (np. płacz dziecka, jęk kobiety, skomlenie psa, szept – MG musi poinformować o tym każdego gracza indywidualnie). Jezioro (poprzez osobę MG, oczywiście) bada reakcje ludzi i przyjmie wersję żołnierza, który opowiadając innym o tym, co słyszał, będzie najbardziej przekonujący. Po chwili już wszyscy będą słyszeć ten jeden dźwięk (np. nieartykułowaną, ale wyraźną kobiecą prośbę o ratunek – tu też MG ma pole do popisu w kreowaniu nastroju. Np. wszyscy gracze doszli już do wniosku, że rzeczywiście słyszą kobietę, ale jeden słyszy błaganie, inny jęki rozkoszy, jeden głos ochrypły, inny czysty, śpiewny. I znów – po pewnym czasie wszyscy słyszą już tylko jeden dźwięk – np. cichy śpiew). Jeśli gracze zdecydują się dalej badać sprawę, to za załomem skalnym ujrzą leżącą na ziemi kobietę (w naszym przykładzie; może to być też dziecko, ranny żołnierz wrogiej armii, przerażający mutant, albo sobowtór któregoś z wędrowców itp). Ten z żołnierzy, który zbliży się do niej najbardziej, zostanie przejęty telepatycznie (jezioro jest w stanie kontrolować jednocześnie jednego (70%) lub dwóch (30%) żołnierzy; określ to na początku). Straci przytomność na piętnaście sekund, a miraż zniknie. Jeśli w tym czasie nie zostanie wyniesiony z groźnego obszaru, to wróci do życia jako wykonawca rozkazów jeziora. A te brzmią jasno: *„NAKARM MNIE! Zabij wszystkich, zanieś ich ciała do sadzawki. Potem sam wskocz do niej"*.

Żołnierz wyjdzie z transu, jeśli zostanie zraniony, ogłuszony (lub zabity, rzecz jasna), wyprowadzony poza obszar kontrolowany przez jezioro, lub gdy żołnierze zniszczą sam zbiornik protoplazmy. Uwaga: nigdy nie opuści kontrolowanego obszaru z własnej woli, nawet ścigając swych towarzyszy lub przed nimi umykając. Nie przekroczy niewidzialnej linii wyznaczającej obszar panowania jeziora. Człowiek kontrolowany przez jezioro nic nie mówi i porusza się nieco wolniej, jest nieuważny. Szansa, że da się podejść i zaskoczyć wynosi około 70% (uwzględnij tu jeszcze siłę osobowości ofiary). Sam nie strzela z broni palnej do żołnierzy (oni o tym nie wiedzą), a tylko wokół nich. Mógłby wszak zniszczyć potrzebny jezioru pokarm. Dąży więc do tego, by przeciwnika ogłuszyć, ciężko zranić itp.

Najgroźniejsza dla grupy sytuacja nastąpi wtedy, gdy przejęty zostanie samotny żołnierz, np. wysłany na zwiady. Może on wtedy kolejno wciągać swych partnerów w pułapkę i nawet doprowadzić całą grupę do zguby.

Uwaga: Jeśli żołnierz ma zdezaktywowany wszczep, zostanie przejęty na pewno, jeśli nie, to zostanie przejęty z prawdopodobieństwem 50% (test trzeba powtarzać co dziesięć minut przebywania żołnierza w groźnej strefie).

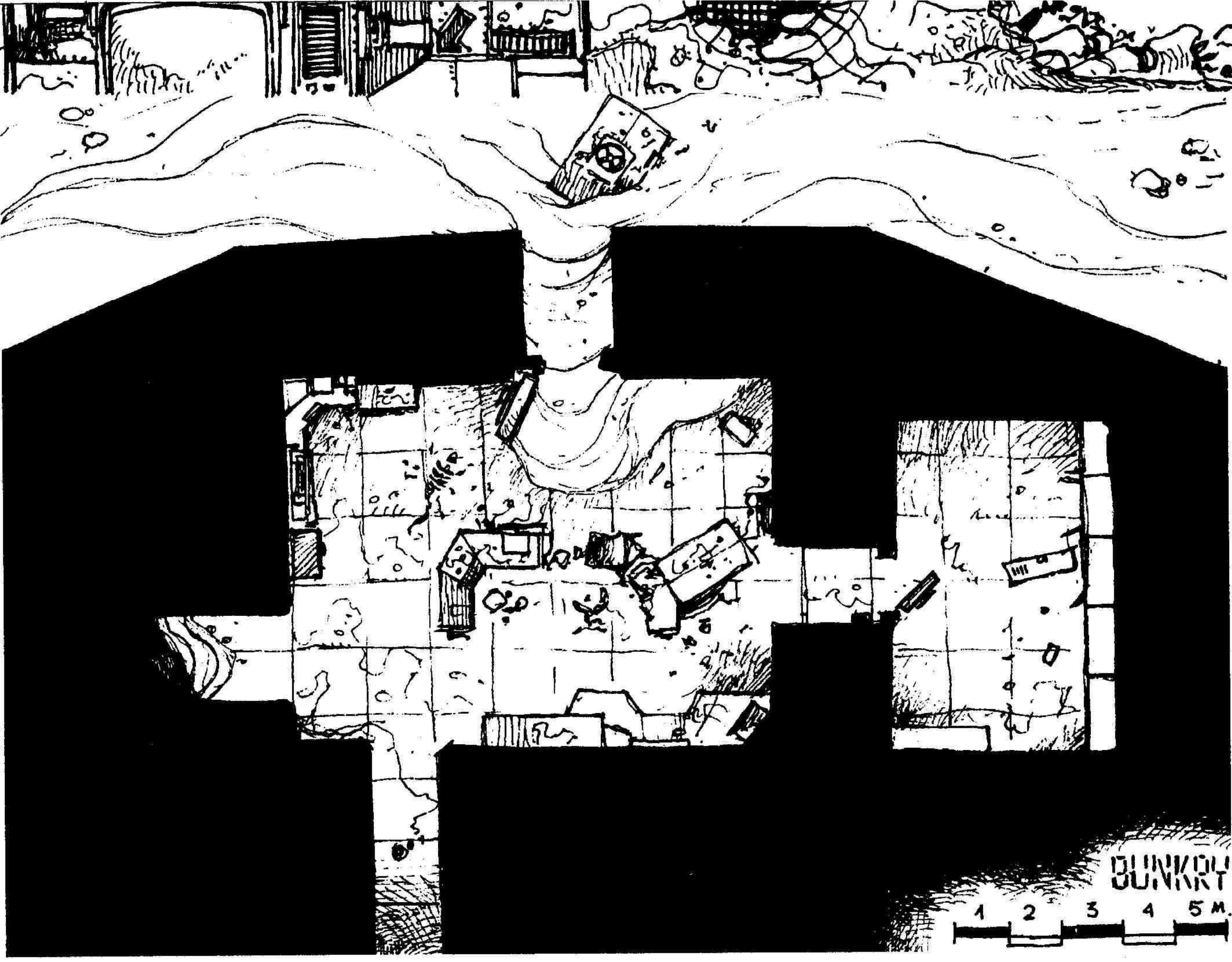
Kondycja żołnierza, któremu udało się wydostać z transu, spada o klasę na 12 godzin.



[4] LASY MUTANTÓW

W obszarze Pasa Mutantów nie ma większych obszarów zwartej roślinności. Istnieją jednak miejsca, które życie na powrót bierze w swe posiadanie. Patrząc na nie z daleka, widać zwarte kępy drzew i krzewów, porośnięte mchami stoki, chaszcze porastające brzegi jeziorek. Natrafiono też na kilka dolin, które jakimś cudem przetrwały wojenną zagładę i teraz na skalnej pustyni sprawiają wrażenie prawdziwych rajskich ogrodów. Nic bardziej mylącego – niejeden śmiałek, który zapuścił się w zielonobrunatny gąszcz, nigdy stamtąd nie wracał. Bowiem tylko część roślin i zwierząt żyjących w Pasie przypomina swych krewniaków z pozostałej części planety. Dominują mutacje wywołane promieniowaniem, atakami wirusowych broni biologicznych przekształcających genomy, wieloletnim chowem wsobnym niewielkich i odciętych od świata populacji.

Dla wygody MG poszczególnym polom planszy nadaliśmy jeden z trzech statusów biocenozy:



- pustynia (skalne rumowisko, czasem jakieś porosty, mchy, krzewy, prymitywne zwierzęta);
- oaza (zgrupowanie zarośli, drzew, często nad wodą, także zwierzęta);
- matecznik (jak gdyby las – obfitość flory i fauny, zawsze wokół zbiornika wody, w kotlinie).

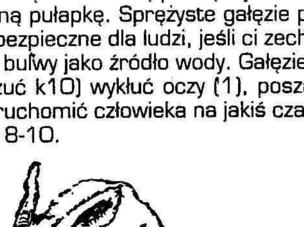
Kiedy grupa wchodzi na kolejne pole, MG określa czy następuje jakieś znaczące spotkanie ze zwierzęciem lub rośliną. Konsekwencje takiej przygody zależą od reakcji graczy, rodzaju stworzenia i samego MG. Prawdopodobieństwo natknięcia się na coś, co utrudni (może ułatwi?) dalszy marsz powinno mniej więcej wynosić: dla pustyni – 5%, dla oazy – 30%, dla matecznika – 90%.

Oto kilku przedstawicieli flory i fauny Pasa Mutantów. Wymyślenie większej ich ilości pozostawiamy wyobraźni MG.

Flora

zmutowane drzewa, krzaki, porosty: możesz opisywać dowolne rośliny znane z naszego świata (raczej te żyjące w trudnych warunkach), dowolnie przekształcone – zmieniona wielkość, kolory – wszystko to raczej szarobure, rosochate, kaktusopodobne;

rośliny mięsożerne: rosnące dużymi kępami rosochate krzewy o mocnych gałęziach, bardzo giętkich i sprężystych. Niczym wyzwanie dla skalnego pustkowia zielenią się na nich soczyste, bulwowate liście (wystarczą, by zaspokoić pragnienie jednego człowieka przez dwa dni). Skuszone zwierzęta wchodzą pomiędzy krzewy, które zamieniają się w śmiertelną pułapkę. Sprężyste gałęzie przebijają ich ciała. Mogą też być niebezpieczne dla ludzi, jeśli ci zechcą na przykład wykorzystać zielone bulwy jako źródło wody. Gałęzie nie przebiją munduru, ale mogą (rzuć k10) wykłuć oczy (1), poszarpać dłonie (2-3), albo choćby unieruchomić człowieka na jakiś czas (4-7). Bezpieczne wycofanie się – 8-10.



radiorośliny: czerpiące energię ze źródeł promieniowania, same także radioaktywne. Nie wolno ich jeść. Mogą być zarejestrowane jako radioźródła na dekoderze, wprowadzać zakłócenia i szumy.

Fauna

zmutowane zwierzęta: raczej nieduże, ale groźne. Mogą to być stworzenia podobne nam znanym, tyle że zdegenerowane i okaleczone – pokryte dziwnymi naroślami, ze zniekształconymi ciałami, dodatkowymi kończynami, bezokie, za to z wielkimi, nietoperzowatymi uszami etc.

psychozwierzęta: stworzenia posługujące się szczątkową telepatią i empatią (patrz opisy herszta mutantów i jezior protoplazmy). Może to ułatwić im podejście ludzi (niekoniecznie atakowanie, ale na przykład zwędzenie zapasów żywności i wody)

radiokróliczek (ew. inne radiozwierzęta): to stworzonko podobne do królika – małe, puchate, śliczniutkie. Z jedną różnicą – to mutant, kicające źródło promieniowania radiowego i promieniotwórczości. Może być zarejestrowany przez detektor z odległości 2 km i uznany tak za wojskowy patrol, jak i za radioboję, albo inny nadajnik. Jeśli ktoś, choćby na chwilę, weźmie go na ręce (bo taki ładny) żywego lub martwego, po 12 godzinach traci klasę kondycji. Jeśli ktoś go zje, to może sobie szykować trumnę – spustoszenia w organiźmie zabiją go po kilku dniach (MG obwieszcza ten ponury fakt na końcu sesji)

rój owadów: wędrowcy mogą natknąć się na dziwne kopce, zbudowane przez owady społeczne. Konstrukcje te są o wiele większe i bardziej złożone niż kopce ziemskich termitów, przypominają raczej rafę koralową – pokrywają spore obszary, stanowią też bazę funkcjonowania przedziwnej owadziej biocenozy. Każde większe stworzenie (zwierzę, człowiek), które wejdzie w ten labirynt może zostać zaatakowane, przez wojowników – modliszkopodobne owady wielkości palca. Ich rój pokrywa i pożera człowieka w ciągu dwóch minut. W obszar kopców nie zapuści się żaden mutant, ani dysydent. Prawdopodobieństwo przebudzenia owadów (20%) trzeba testować mniej więcej co dziesięć minut przebywania na ich terytorium idąc spokojnie; biegnąc – prawdopodobieństwo wynosi około 50%, test wykonuje się częściej. Gracze mogą zdecydować się na ten ryzykowny krok, aby np. ominąć posterunki straży, przeczekać pościg, wciągnąć wrogów w pułapkę. Uwaga: kopce owadów nigdy nie są zakładane w pobliżu niebezpiecznych obszarów (typu Pola Radiacji, czy Antygrawitacji).

[5] Bunkry

Gracze mogą natknąć się na ruiny bunkrów – pozostałości schronów i centrów dowodzenia, zniszczonych w czasie wojny. Jest to system podziemnych korytarzy, w kilku miejscach wychodzących na powierzchnię. Bunkry to puste pomieszczenia, co najwyżej walają się w nich jakieś metalowe szczątki, kości zwierząt, gruz. Jednak gracze nie powinni zapuszczać się w te korytarze za głęboko. Mogą tam natknąć się na dziwne stworzenia (ich wymyślenie pozostawiamy MG) lub na czynne jeszcze urządzenia obronne, strzegące tajemnic labiryntów. Jeśli gracze natychmiast się nie wycofają, to po prostu zginą. Natomiast najbliższe powierzchni komnaty mogą być bardzo użyteczne – tłumią one bowiem wszelkie sygnały radiowe. Tak więc przebywający w bunkrach gracze nie mogą prowadzić nasłuchu, ale też sami mają zapewnione bezpieczeństwo – nikt ich nie namierzy. Oczywiście, jeśli grupa pościgowa już jest na tropie, to gracze nie mogą nawet wystawić nosa poza ochronne mury. Zostaną namierzeni po kwadransie przebywania na zewnątrz. Przedstawiamy plan kilku komnat bunkra, MG może z niego skorzystać przy opisie. Jeśli MG zdecyduje się zezwolić graczom na myszkowanie po podziemiach, łatwo dobuduje sobie kolejne piętra i poziomy.

Bunkry często są wykorzystywane jako schronienia przez dysydentów.

[6] Radioboja

Radioboja leży na płaskim terenie, pomiędzy skalnymi rumowiskami. Wytwarza jednak maskowanie – upodabnia się do jednego z leżących wokół głazów. Nasi bohaterowie, gdy już wejdą na zajmowane przez nią pole, znajdą ją po K50 minutach. Żeby zniszczyć boję, gracze muszą ją solidnie ostrzelać.

Przypominamy: grupa pościgowa pojawia się przy radioboi po 40+k10 godzinach. Ładuje ją do swojego transportera, odczytuje zawartość „czarnej skrzynki", a następnie wyrusza w pościg za zbiegami. Jeśli gracze nie zdążyli do tego czasu zdezaktywować swoich wszczepów – zostaną schwytani po kolejnych kilku godzinach (od 1 do 5 – uwzględnij to gdzie i jak daleko od pola radioboi znajdują się w tej chwili).

1 6 : Napotkane istoty

[1] Hordy mutantów

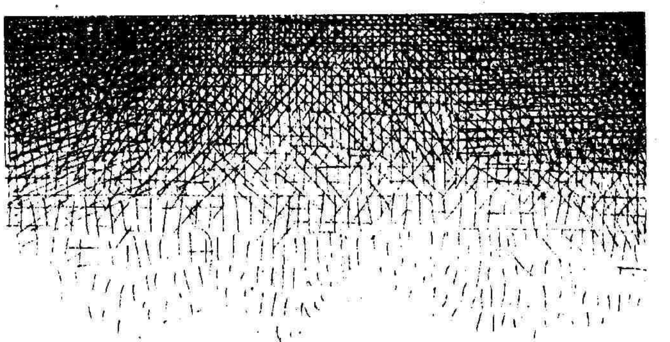
Nazwa skalnej pustyni – Pas Mutantów – nie wzięła się znikąd. Na tym obszarze żyją grupy zmutowanych ludzi, potomków tych mieszkańców kontynentu, którzy przeżyli wojnę lecz nie dotarli do żadnej z Enklaw. Większość z nich zginęła w ciągu kilku dni po ataku – z głodu, od ran, od choroby popromiennej. Ci, którzy przetrwali w straszliwych warunkach, spłodzili potomstwo – istoty zniekształcone fizycznie, o zadziwiających zdolnościach (telepatia, empatia, telekineza), często zdegenerowane umysłowo. Grupy takich mutantów, zwane hordami (choć nie jest to precyzyjne określenie – zwykle liczą 4-10 osobników) żyją w jaskiniach, zwykle w pobliżu źródeł pokarmu (biocenoza nazwana przez nas „matecznikiem"). Zdarzało się kilkakrotnie, że liczniejsze hordy pojawiały się na granicach Enklaw, atakując pojedyncze zabudowania. Zwykle szybko je niszczono, czasem też patrole wojskowe zapuszczają się na obszar Pasa, by zlikwidować aktywniejsze grupy mutantów.

Przedstawimy tu przykładowy sposób rozegrania spotkania z hordą – MG musi zdecydować, ile ich zrealizuje w trakcie przygody (sugerujemy – jedno, chyba że MG wymyśli ciekawe mutacje), oczywiście może też zmienić skład i ilość osobników w hordzie.

Na początku gry MG umieszcza na swojej mapie trzy znaki symbolizujące hordy. Powinny one znajdować się na polach mateczników lub w ich najbliższej okolicy. Jeśli grupa zbliży się do takiego pola bardziej niż na 1 km, zostanie zauważona.

W skład hordy wchodzi:

- kilku (3-6) mutantów – mają zniekształcone twarze, powybijane zęby, trójpalczaste dłonie, narośla i guzy pokrywają ich nagie ciała (są wśród nich samice). Uzbrojeni są w kamienie i kije. Są głupi, ale bezwzględnie słuchają swego herszta. Porozumiewają się za pomocą kilkunastu słów, oraz dźwięków nieartykułowanych – warknięć, skowytu.
- samica herszta – ogromnego wzrostu kobieta. Jej lewe oko jest zarośnięte, całe ciało porasta brunatna, rzadka szczecina. Brzuch i piersi pokrywają wyrostki i fałdy skórne opadające na łono, z daleka wyglądające niczym dziwna suknia. Ma to wyglądać maksymalnie obrzydliwie.
- herszt – poruszający się na czterech kończynach (jak małpa – może stać w pozycji wyprostowanej, ale szybko to go męczy) stwór wzrostu ok. 120 cm. Ze zwierzęcego ciała (dłonie nie chwytne – to raczej łapy, za to tylne kończyny mają kciuk przeciwstawny) wyrasta zwykła, ludzka głowa o rysach niemowlęcia (duża, jak gdyby delikatna czaszka, czasem wydaje się, że widać pulsujący pod skórą mózg). Mutant jest oczywiście dziki i prymitywny (skutek życia w określonych warunkach), ale nie należy go lekceważyć. To piekielnie inteligentny stwór, na dodatek empata (wyczuwa nastroje innych) i częściowy telepata. To właśnie umożliwiło mu przetrwanie i objęcie kontroli nad grupą – wyczuwa nastroje swych podwładnych, jest przygotowany na ich ataki – może też telepatycznie ogłuszyć ich mózgi. Ogłuszony mutant (lub człowiek, o czym za chwilę) przez kwadrans leży nieprzytomny. Kilkakrotne powtórzenie tego zabiegu w krótkim czasie zabija. Uwaga: Wszczepy elektroniczne chronią żołnierzy przed empatyczną penetracją i ogłuszeniem psychicznym. Jeśli nasi bohaterowie usuną te wszczepy przed spotkaniem z mutantami – znajdą się w dużych opałach. Każdy żołnierz, który zbliży się do herszta na piętnaście metrów zostanie ogłuszony (nagle zwali się na ziemię), przygotowanie do kolejnego ciosu psychicznego trwa 5 sek. Swoje ofiary mutanci zabijają i raczej od razu zjadają (ew. resztki – gdy mutantów jest mało, a ofiar dużo – zabierają do swojej kryjówki). Herszt z odległości stu metrów wyczuje, czy żołnierze chcą mu zrobić krzywdę czy nie (jeśli nie mają wszczepów).



Mutanci będą unikać graczy z wszczepami – ale ruszą ich tropem (są w stanie śledzić ich niezauważenie) i spróbują zaskoczyć w czasie odpoczynku, penetrowania bunkrów, przechodzenia przez gęsty matecznik. Na pewno zaatakują graczy rannych i samotnych (zwiadowców, strażników etc.). Jeśli gracze już nie mają wszczepów, to są narażeni na duże niebezpieczeństwo. Jeśli dadzą mutantowi się zbliżyć, to zostaną zaatakowani telepatycznie. Jeśli będą do mutanta nastawieni wrogo (przypominamy: żeby się o tym przekonać, herszt musi pokazać się żołnierzom w odległości stu metrów), to herszt wycofa się i spróbuje podejść naszych bohaterów np. w czasie odpoczynku.

[2] Patrol z Enklawy Minotaura

Jest to rutynowy lot patrolowy. Ślizgacz przesuwa się po trasie zaznaczonej na mapie z szybkością 6 pól na godzinę. Jego maksymalna szybkość wynosi 15 pól na godzinę. Ślizgacz, nawet w pościgu, nie opuści obszaru Płaskowyżu. Hakerzy wiedzą o tym patrolu i ostrzegą naszych bohaterów.

Patrol podejmie pościg za graczami, gdy tylko ich namierzy. Prowadzi on nasłuch co pół godziny. Jest w stanie zarejestrować obecność wędrowców na Płaskowyżu z prawdopodobieństwem:

- 10% - jeśli gracze nie mają wszczepów;
- 30% - jeśli gracze mają wszczepy;
- 50% - jeśli gracze zbyt często (np. częściej niż co godzinę) ustalają położenie radioboi.

Oczywiście tego, czy patrol zauważył obecność graczy, czy nie, nie powinieneś uzależniać tylko od rzutu kostką. Zwróć uwagę na to, na ile gracze są ostrożni, na ile obawiają się takiego ataku, na ile są jeszcze zdolni do ucieczki itd. Po prostu - jeśli uznasz, że patrol powinien zauważyć graczy - to znaczy, że tak się stało.

W czasie nasłuchu radioboi sami gracze też są w stanie zlokalizować ślizgacz (prawdopodobieństwo 20% w czasie każdego nasłuchu) i następnie na bieżąco kontrolować jego położenie. Przypominamy: w czasie pobytu w bunkrze wędrowcy są radiowo niewidzialni, ale też i ślepi.



Żołnierze z Enklawy Minotaura są takimi samymi cyberniewolnikami, jak nasi bohaterowie - różnią się wyglądem mundurów i drobnymi elementami wyposażenia. Jednak ich przewaga nad zbiegami jest ogromna - po prostu dysponują całym elektronicznym wspomaganiem, którego nasi bohaterowie są pozbawieni. Jeśli ślizgacz dogoni graczy, praktycznie nie mają oni szansy ucieczki. Żołnierze z Enklawy Minotaura zabiją z broni pokładowej wszystkich przeciwników, oprócz dwóch, których zechcą wziąć żywcem. Przeprowadź normalną walkę. Sposoby ratunku - czyli uniknięcia starcia (oczywiście gracze mogą wpaść na jakiś inny ciekawy pomysł):

- ukrycie się w bunkrze - patrol odleci po trzech godzinach (gracze nie wiedzą o tym i jeśli wyjdą wcześniej, zostaną natychmiast namierzeni i zaatakowani);
- naprowadzenie ślizgacza na Pole Antygrawitacji;
- zestrzelenie go posiadanymi karabinami (sam strzelający zostaje zanihilowany po 5 sek.) - prawd. sukcesu - 5%;
- awaria samego ślizgacza (ten test można przeprowadzić raz w ciągu przygody - prawd. 2% - wykorzystaj to, jeśli chcesz osiągnąć szczególnie widowiskowy efekt w jakiejś trudnej sytuacji).

[3] Grupy dysydentów

W każdej z Enklaw toczy się zażarta walka o władzę, poszczególne Enklawy ścierają się ze sobą. Ofiary tych konfliktów - przegrani, skazani, zagrożeni - często nie mają innego wyjścia - aby ratować życie, muszą uciekać do Pasa Mutantów. Większość szybko degeneruje się, przemieniając w mutantów albo ginie (np. zjedzona przez wcześniejszych emigrantów) - nieliczni, ci którzy dobrze przygotowali swą ucieczkę, lub mieli szczęście, zakładają swoje siedziby, lub przyłączają się do już tu żyjących grup ludzkich. Mogą też skorzystać z usług żyjących w pasie specjalistów - hakerów łamiących programy kontrolujące, wymieniających wszczepy neuronowe, sprzedających wirtualne narkotyki, tworzących fikcyjne osobowości; chirurgów plastycznych i biochemików mogących zmienić wygląd ciała, jego metabolizm. Często, tak obsłużeni ludzie, jeśli tylko są dostatecznie bogaci lub mają odpowiednie układy, mogą wrócić do swojej Enklawy, albo wyemigrować do innej.

Nasi gracze muszą koniecznie skontaktować się z takimi hakerami, ażeby zdezaktywować swoje wszczepy wojskowe. Dzięki temu staną się niewidoczni dla grupy pościgowej. Jeśli tego nie uczynią, to:

- zostaną schwytani po mniej więcej dwóch dobach;
- jeśli żołnierze przyznają się do posiadania wszczepów, to dysydenci natychmiast będą się ich chcieli pozbyć (bo stanowią zagrożenie).

Siedziba dysydentów

Żyjący na terenia pasa ludzie mieszkają w dobrze zamaskowanych kryjówkach, zwykle w pobliżu jakiegoś źródła żywności. Na opisywanym przez nas obszarze nie ma większych skupisk ludzkich (te leżą bardziej na południu, gdzie warunki życia są nieco lepsze, a Enklawy bardziej liberalne i mniej kontrolujące swe otoczenie). Na schronienia ludzie wybierają jaskinie, resztki dawnych bunkrów. Zwykle są to miejsca bardzo sprytnie zamaskowane - np. leżące pod jeziorkami, albo otoczone zewsząd Polami Śmierci, z jedną, prowadzącą do środka bezpiecznego obszaru ścieżką. Różnie się zachowują i różne mają cele: są tacy, którzy polują na wędrowców, są tacy, którzy nie opuszczają swych podziemnych siedzib, żywiąc się zgromadzonymi wcześniej zapasami. Słynne są opowieści o tzw. „sypialniach" - podziemnych, odizolowanych od świata schronach, gdzie w anabiotycznych trumnach leżą ludzie, odżywiani przez automaty, z wirtualnymi czepkami na głowach, żyjący w sztucznych światach generowanych przez komputer.

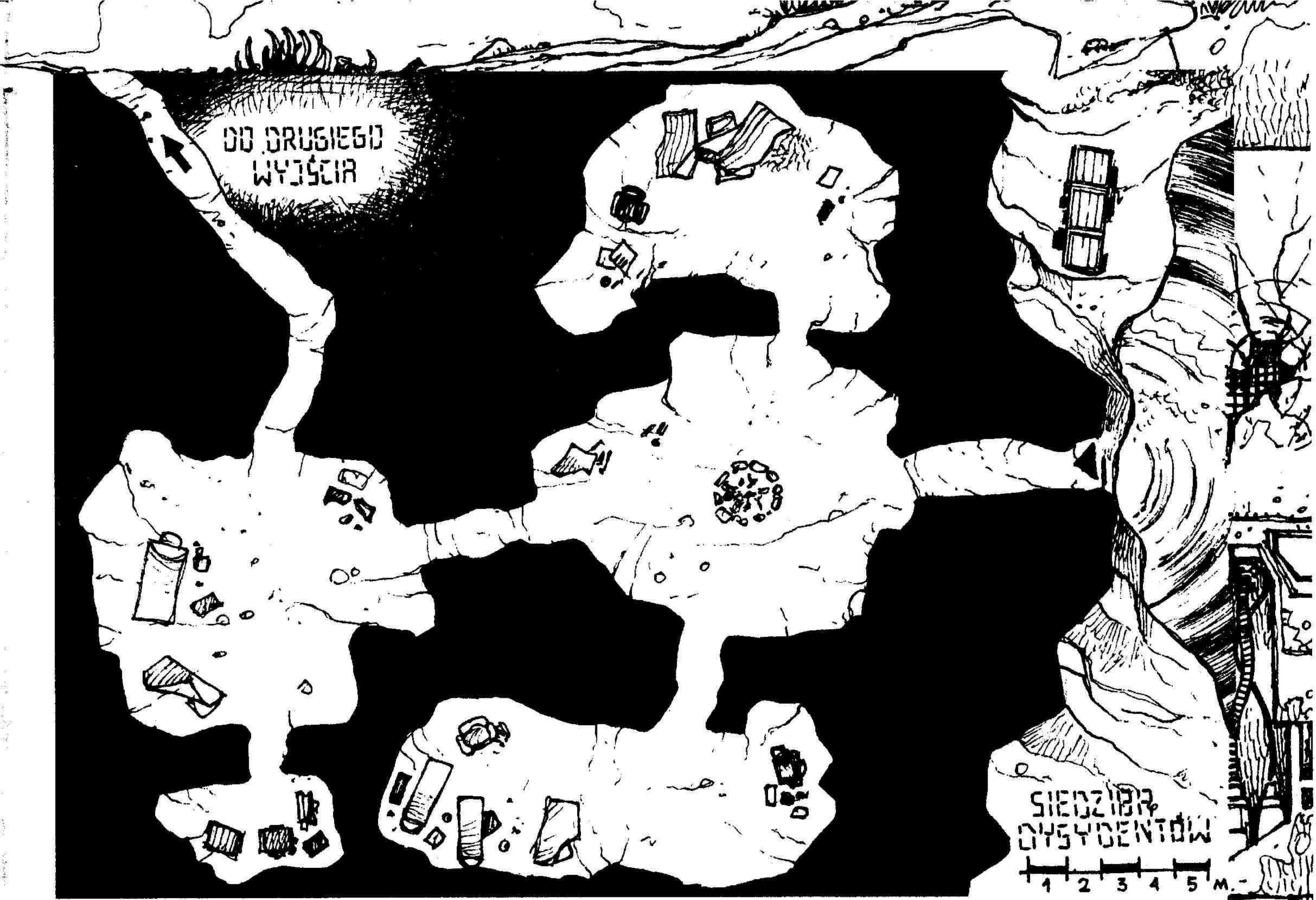
Dysydenci raczej nie używają wszczepów, a na powierzchni - nadmiernie skomplikowanej elektroniki. Raz, że nie mają skąd brać sprzętu (a to co mieli, szybko uległo awarii w tak trudnych warunkach), dwa, że jego stosowanie ułatwia lokalizację siedziby i jej zniszczenie przez patrole wojskowe. Dysydenci zawsze są nieufni wobec obcych, a ludzi w mundurach na pewno potraktują jako wrogów. Nie oznacza to, że od razu będą strzelać - raczej najpierw poobserwują oddział, nie wchodząc mu w drogę. Żołnierze mogą zachować się wobec grupy dysydentów w różny sposób - chcieć do niej dołączyć, wydobyć od niej jakieś informacje, czy wreszcie wybić ją, żeby przejąć bazę. Z kolei dysydenci też mogą mieć wobec grupy różne plany - zabicie jej (dla sprzętu, dla mięsa, dla świętego spokoju), przyłączenie do siebie (żeby się wzmocnić), życzliwa informacja. To musisz ustalić wcześniej. Przedstawiamy plan jednej z siedzib dysydenckich - na jego wzór możesz przygotować kolejne.

Dysydenci zwykle nie są najlepiej uzbrojeni - dysponują bronią palną, dezorganizatorami elektronicznymi, paralizerami, z rzadka anihilatorami oraz samoróbkami (noże, kusze itp.).

Sami dysydenci

Przedstawiamy tu osadę dysydentów leżącą w jednym z mateczników. Jest to przeciętna grupa: umiarkowanie duża, zacofana, nieufna. Może posłużyć ci za wzorzec przy tworzeniu kolejnych.

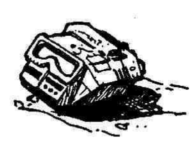
Siedziba grupy mieści się w kompleksie jaskiń, którego jeden wylot osłonięty jest kaskadą wodospadu. Wodospad wpada do małego jeziorka obrośniętego roślinami. W jeziorku żyją ryby, a wokół inne mniejsze stworzenia. Jeziorko otoczone jest przez pas roślinności, którego zewnętrzną część stanowią bardzo gęste chaszcze mięsożernych roślin. Cała kotlinka otoczona jest stromymi, niedostępnymi skałami, na których zwykle czuwa jeden lub dwóch strażników. Jedyne do niej dojście prowadzi przez kilometrowej szerokości kolonię owadów. W rezultacie od tej strony jest praktycznie niedostępna. Mieszkańcy osady potrafią się z niej tędy wydostać, poruszając się po wyznaczonych wcześniej ścieżkach (ta wiedza okupiona była ceną wielu istnień). Jednak czynią to rzadko - zbyt to niebezpieczne.



Drugie wyjście z podziemnego lochu znajduje się dwa kilometry dalej. Jest to sprytnie zamaskowana dziura w pionowej niemal skale, na wysokości dwudziestu metrów. Żeby tamtędy zejść, trzeba mieć liny i kogoś do pomocy. Nikt nie dostanie się na górę bez zgody dysydentów (oczywiście wszystkie te zapory są śmieszne dla oddziału wojska dysponującego ciężką bronią i sprzętem latającym – ale przed innymi dysydentami chronią znakomicie). Ich własne patrole (wojownicy, myśliwi, zwiadowcy) mają ściśle wyznaczone godziny powrotów – o tej porze ktoś pojawia się u wylotu korytarza i zrzuca linę, po której można wspiąć się na górę. Mieszkańcy osady żywią się stworzeniami żyjącymi na brzegu jeziorka i łapanymi w nim rybami. Mają też coś, co nazywają „zapasem żelaznym" – ściśle chronionym i przechowywanym w jednej z odnóg jaskiń. Są to dwie skrzynie zawierające koncentraty odżywcze, przejęte kiedyś z rozbitego patrolowca. Wystarczą one na wykarmienie 10 osób przez 60 dni. Jest to rezerwa trzymana na wypadek, gdyby trzeba było zamknąć się w podziemiach i przeczekać ciężkie czasy. Przezornie nie eksploatują też zasobów jeziora – zawsze jakaś grupa przebywa poza bazą, polując. W innych jaskiniach wychodzących na jezioro żyją też kolonie nietoperzy-kanibali – czasem dysydenci uprawiają „żniwa", zabijając część z nich w celach konsumpcyjnych.

Wnętrze bazy stanowi kilka jaskiń połączonych ze sobą dość niskimi tunelami. W dwóch czy trzech świecą lampy – dysydenci posiadają niewielką baterię słoneczną, która zwykle stoi na zewnątrz lochów. W pozostałych pomieszczeniach panuje półmrok, a jedyne źródło światła to fosforyzująca pleśń, pokrywająca ściany. Czasem zapala się tam ogniska i pochodnie. Wyposażenie stanowią tak przedmioty wyprodukowane przez samych dysydentów, jak i zdobyczne rupiecie. Są tam jakieś fragmenty urządzeń, kawałki blach, foteli transportowców, puste skrzynie, zepsuty wirtualprojektor (dysydenci ciągle liczą, że uda im się go naprawić, a wtedy będą mieli nie lata rozrywkę!). Dysponują trzema sztukami w miarę nowoczesnej broni (jeden paralizer, jeden miotacz ognia, jeden dezorganizator), oraz kilkoma łukami i kuszami – samoróbkami. Chodzą półnadzy, ubrani w skóry, tylko najważniejsi noszą wypłowiałe szczątki mundurów i kombinezonów, zapewne zdartych przed laty z jakiegoś zabitego żołnierza.

W stosunku do naszych bohaterów zawsze wykażą nieufność. Dostrzegą żołnierzy zbliżających się do ich kryjówki i będą iść ich tropem. Dalsze ich zachowanie zależeć będzie od postępowania graczy. Najchętniej patrol dysydentów (2-3 osoby – jedna z anihilatorem) wyczeka sposobnej chwili i zaatakuje. Jeśli gracze schwytają któregoś z dysydentów żywcem, mogą na nim wymusić (powinni zastosować raczej namowy i przekonywanie, niż tortury i chemię) wskazanie sposobu porozumienia z resztą dysydentów.



W kryjówce dysydentów mieszkają m.in.:

Gaarhus – wódz. Silny i niegłupi. Włóczy na lewą nogę i nie zna zbyt wielu słów, ale z rządzeniem grupą doskonale daje sobie radę. Z jednej strony boi się przybyszów (że szpiedzy, albo że po prostu zagrożą jego władzy), z drugiej zdaje sobie sprawę, że ze swym uzbrojeniem znacznie wzmocniliby grupę. Zagrożony – będzie bezwzględny. Potrafi pertraktować. Posiada paralizer.

Lona – kobieta Gaarhusa. Dzika, ładna (choć raczej mocno zbudowana), ostrzyżona na łyso. Oczy i piersi sztucznie powiększone, brzuch porośnięty lśniącym w ciemności futerkiem. Jeden z żołnierzy (ustal od razu który) przypadnie jej do gustu. Będzie gotowa zdradzić Gaarhusa. Ustal też, którego z żołnierzy nie będzie lubić – niezależnie od innych spraw po prostu postanowi go zniszczyć.

Pidwer – uciekinier z Enklawy Minotaura, zdezaktywował swój wszczep u hakerów. Podporządkowywuje się rozkazom Gaarhusa, ale jest dumny i hardy. Nie szuka starcia z wodzem, ale w razie potrzeby się nie wycofa. Tym bardziej, że dysponuje miotaczem ognia. Jeśli jakakolwiek rozmowa schodzi na temat hakerów, staje się czujny i agresywny. Za wszelką cenę, nawet bezsensownie zwracając na siebie uwagę, postara się powstrzymać wszelkie działania przeciwko hakerom. Jak większość mieszkańców Pasa, nie jest w pełni sprawny, ma spaloną lewą połowę twarzy, tak że spod czarnej skóry wystaje naga kość. Wygląda to okropnie. Jeśli żołnierze staną po jego stronie, to przyłączy się doń reszta dysydentów, jeśli żołnierze postawią na Gaarhusa, to zostanie sam.

Gue – wariatka. Niemłoda (40 lat), ale świetnie wyglądająca kobieta. Prawdopodobnie pochodzi z któregoś ze szlachetnych rodów Enklawy i przed laty została zesłana w głąb Pasa na pewną śmierć.

Znaleziono ją samotnie błąkającą się po pustyni, na wpół oszalałą. Dalej jest trochę nienormalna, często poniżana, bita, gwałcona. Żyje na uboczu społeczności osady. Karmiona tylko dlatego, że wśród dysydentów brakuje kobiet. Jeśli któryś z żołnierzy okaże jej choć trochę ciepła, udzieli mu dziwnej rady. Wyczeka, aż będą sami, a w szczególności nie będzie się kręcił w pobliżu Pidwer i przekaże (w na wpół zrozumiałym języku) te rewelacje o hakerach, które my opisujemy w punkcie „Hakerzy a inni dysydenci". Będzie się przy tym powoływać na swoją przeszłość, kiedy to była *„wielką, wielką, i ludzie przed nią klękali, i znała tych, których zsyła się na pustynię"*.

Kindell REM – najstarszy mieszkaniec osady. Chory, wiecznie zmęczony. Na co dzień uczy dzieci pisać i opowiada im o życiu w Enklawie. Trzyma się go tylko dlatego, że kiedyś był informatykiem, i to ponoć niezłym. Dysydenci zawsze liczą na to, że znajdą jakiś sprzęt elektroniczny i wtedy będą potrzebować specjalisty. On od razu zorientuje się, że żołnierze mają wojskowe wszczepy – na osobności zażąda żeby:

- zapłacili mu (żywność, leki) za utrzymanie tajemnicy;
- jak najszybciej wynieśli się z osady (bo ściągną na nią niebezpieczeństwo).

Jeśli żołnierze dobrze mu zapłacą, to powie im o alternatywnym wobec hakerskiego sposobie wymazania wojskowych uzależnień. Opowie o „igłach śmierci" (sam tak kiedyś zrobił – wtedy dwóch jego kumpli nie przetrzymało tego zabiegu. Ale żołnierzom, szczególnie ze wspomaganiem, powinno być łatwiej). On również boi się Pidwera, choć nie potrafi powiedzieć dlaczego. Jeśli żołnierze nie dogadają się ze starcem, to poinformuje mieszkańców osady o swoim odkryciu. Dysydenci zażądają natychmiastowego opuszczenia ich bazy (wykorzystają każdą okazję do ataku – jednak zgodzą się pertraktować i przyjmą propozycję dzięki której unikną rozlewu krwi, np. jeśli gracze zaproponują im część swego sprzętu w zamian za wskazanie najbliższej „igły śmierci").



Inni mieszkańcy:

Mężczyźni: 7, Kobiety: 5. Młodzi (15- 40 lat) i sprawni (niesprawnych się zabija), choć często zniekształcani ranami, drobnymi mutacjami, owrzodzeniem, stanowią już kolejne, urodzone w Pasie Mutantów pokolenie. Nie znają innego życia. Są prości, wręcz prymitywni, cenią te cechy ludzkiego charakteru, które mogą być przydatne – nieustępliwość, rozwagę, spryt, także lojalność i precyzję. Świat cywilizowany jest dla nich trochę legendarny. Opowieści żołnierzy będą słuchać z zainteresowaniem. Żyją w komunie seksualnej, więc nie będą mieli pretensji, gdy kobiety zechcą zabawić się z przybyszami – jednak każda próba zawłaszczenia kobiety czy przedmiotu zakończy się walką na śmierć i życie. Jeśli żołnierze zdobędą ich zaufanie, poinformują ich o wszystkim, co sami wiedzą o Pasie Mutantów (tu, Mistrzu Gry, musisz sensownie odpowiedzieć graczowi na wszystkie pytania dotyczące świata, żywych stworzeń, siedzib innych ludzi), oczywiście jeśli żołnierze w ogóle domyślą się, o co mogliby pytać.

Dzieci: 18. Małe, brudne, zasmarkane, dzikie. Jak to dzieci – niezwykle ciekawskie. Obdarzą przybyszów wręcz bałwochwalczym uwielbieniem, będą starały się zawsze iść tam, gdzie i oni.

Co może się zdarzyć w osadzie dysydentów (tej, lub analogicznej, wymyślonej przez MG):

- **zdobycie informacji** (o hakerach, o niebezpieczeństwach czyhających w czasie wędrówki, o patrolach Enklawy Minotaura, o przewodniku, o położeniu najbliższej „szpili śmierci"): Może się to odbyć drogą handlu, wymiany usług, wymuszenia;
- **walka:** Dysydenci mogą zaatakować graczy poza osadą lub (lepiej), pozorując przyjaźń, wciągnąć ich do środka i zaskoczyć we śnie, wykorzystując liczebną przewagę. Sami gracze mogą zastosować podobny wariant i podjąć próbę przejęcia władzy w osadzie;
- **przyjaźń:** wędrowcy i dysydenci mogą się porozumieć, co do przyłączenia się żołnierzy do grupy;
- **wciągnięcie w intrygę wewnętrzną:** w samej osadzie też toczy się walka o władzę, pomiędzy Gaarhusem, a opanowanym przez hakerów Pidwerem. Ustal, czyi poplecznicy sprowadzili żołnierzy do osady, może już w czasie wędrówki urabiali oni swych gości do zajęcia właściwego stanowiska.

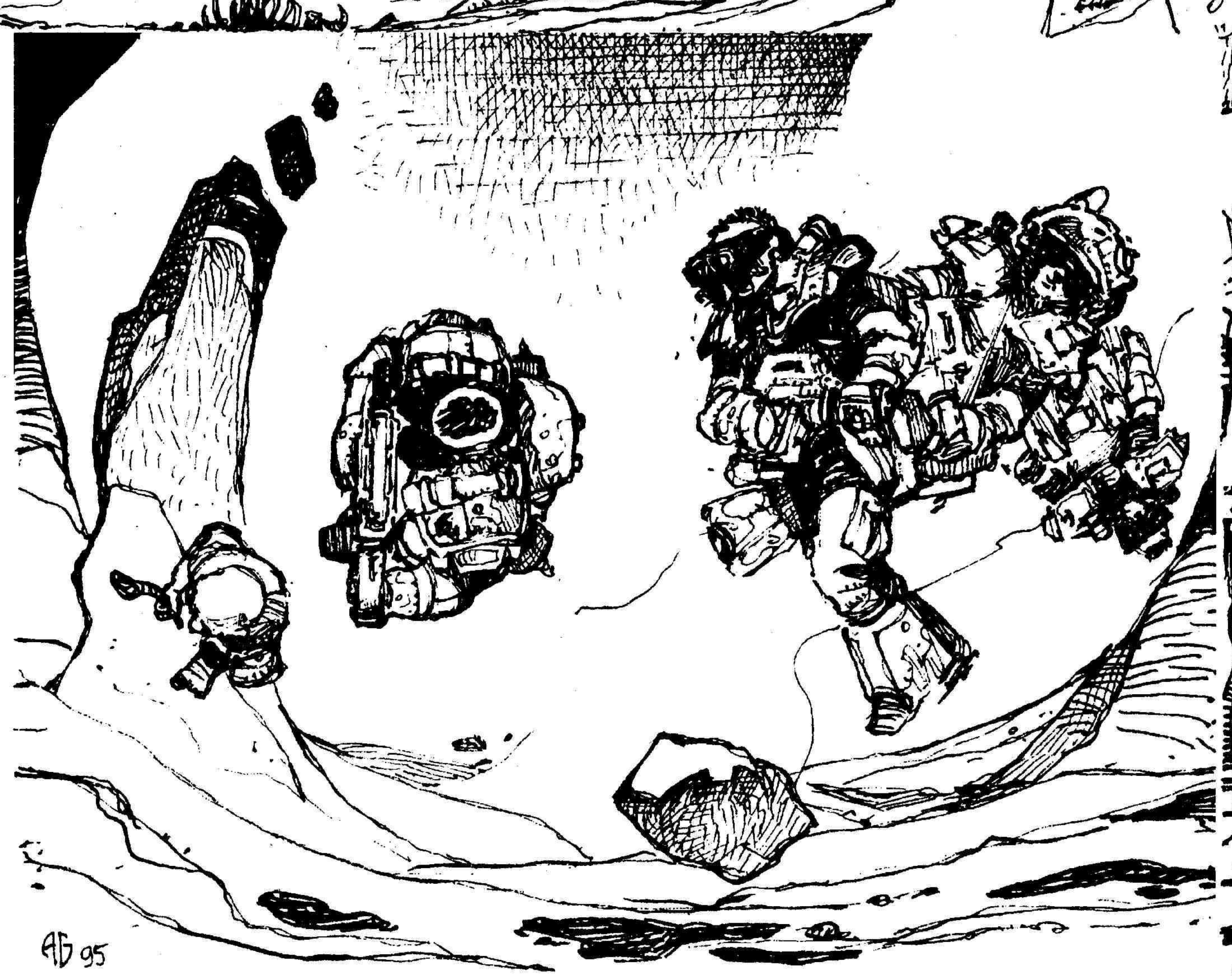
Hakerzy a inni dysydenci

Poniżej znajdują się uwagi i informacje związane z podporządkowywaniem sobie przez hakerów kolejnych grup dysydentów. MG powinien je koniecznie uwzględnić przy przeprowadzaniu spotkań grupy z mieszkańcami Pasa.

- W każdej grupie dysydentów, gdy tylko zacznie się rozmowa o podporządkowaniu sobie hakerów, ktoś gwałtownie protestuje. Nawet dążąc do walki. Pomiędzy inne wiadomości (wcześniej lub później) należy wpleść informację, że to ten właśnie facet kontaktował się kiedyś z hakerami.
- Żaden z dysydentów nie opowie żołnierzom o istnieniu ścieżki grawitacyjnej.
- Dysydenci opowiedzą grupie mrożące w żyłach historie o próbach zdobycia Punktu Kontaktowego. Kiedyś takie próby podejmowano – nikt z nich nie wracał żywy. Znajdowano tylko straszliwie wymęczone ciała, albo zasłane trupami obozowiska takich grup (to efekty działań zombich i ludzi podporządkowanych hakerom – hakerzy chcą zastraszyć okoliczne grupy).
- Jeśli żołnierze zdołają do siebie przekonać dysydentów, to od jednego z nich, raczej żyjącego nieco na poboczu społeczności (najstarszy, trochę zwariowany dziadek, z którym żołnierz się dogada; dziwna, zmutowana kobieta, której żołnierz się spodoba, a który okaże jej choćby odrobinę męskiego zainteresowania) usłyszy, że do hakerów lepiej nie iść. Że ci co tam poszli, nie są już tacy jak dawniej. I rada: nie dajcie sobie zdezaktywować wszczepów przez hakerów. To ważna informacja, choć oczywiście gracze mogą ją zlekceważyć, jako bełkot starca, czy bredzenie nienormalnej kobiety. Zaaranżuj tę scenę dokładnie – musi się ona odbyć na uboczu, w tajemnicy, nie powinno być przy niej nikogo, prócz informatora i żołnierza.

„Szpila śmierci"

Jeden z takich dziwnych dysydentów (opisany wyżej, albo na przykład żyjący samotnie starzec) zasugeruje graczom inny, niżli u hakerów, sposób zdezaktywowania wszczepów. Jeśli nie będzie chciał, nie udzieli im żadnych dodatkowych informacji, nawet torturowany. Po prostu, potrafi zablokować swój mózg. Jeśli jednak zechce (w podzięce za okazaną mu pomoc – zaaranżuj np. sytuację, w której ów człowiek jest w niebezpieczeństwie – napadnięty przez innych dysydentów lub zwierzęta) to udzieli żołnierzom rady. Wskaże tak zwane „szpile śmierci" – wąskie i niezwykle mocne źródła promieniowania, gdzieniegdzie przebijające spod ziemi (prawdopodobnie z jakichś podziemnych urządzeń z czasów wojny). Małe stworzenia, które wejdą w taką „szpilę" giną natychmiast, duże padają ogłuszone



(jeśli nie zostaną odciągnięte, to też umierają). Człowiek traci przytomność po 10 sekundach napromieniowywania przez szpilę (kondycja spada o dwie klasy na 6 godzin). W takim polu ulega zakłóceniu praca wszystkich skomplikowanych urządzeń. Można je także trwale uszkodzić. Jeśli więc gracz wejdzie w taką szpilę (i będzie przebywał w niej k20 sekund), to na trwałe zniszczy swój wszczep. Oznacza to uwolnienie spod władzy Enklawy, bez uzależnienia ze strony hakerów. Jednocześnie jednak uniemożliwia to w przyszłości używanie jakichkolwiek broni i urządzeń sterowanych cybernetycznie, no a na krótką metę znacznie osłabia żołnierza.

Informator wskaże żołnierzom miejsce, gdzie znajduje się taka szpila – niepozornie wyglądający załom skalny. Najbliższe kamienie będą przebarwione, a wokół gracze znajdą dziwnie liczne kości zwierząt. Oczywiście, wszystko to przebiegnie w tajemnicy – gdyby o tym dowiedział się członek grupy podoprządkowany hakerom (nie wiadomo, który to, chyba że dojdzie do próby ataku na hakerów), to na pewno zlikwidowałby informatora.

Uwaga: prawdziwy sukces grupy polegać będzie na tym, że uchroni się ona przed pościgiem, ale też nie wpadnie w sieć hakerską. A najlepiej – jeśli żołnierze zrozumieją, że hakerzy podporządkowują sobie ludzi, którym teoretycznie pomagają i że w dysydenckich grupach są osobnicy przez hakerów kontrolowani.

Przewodnik

Przewodnik to samotny dysydent żyjący u podnóża płaskowyżu. To dość tajemnicza postać – mieszka w samym środku najgroźniejszego lasu zmutowanych roślin i zwierząt. Nikt nie zna dokładnego położenia jego kryjówki, bo też mało kto powrócił żywy z tego obszaru. Mówi się, że włada zwierzętami, że potrafi przenikać ludzkie dusze. Mówi się też, że jest DOBRY. Co oznacza to słowo w świecie śmierci i zniszczenia – nie zrozumie nikt, kto tam nie był. Podobno wybaczał pokonanym wrogom. Podobno pojednał zwaśnione dysydenckie grupy, podobno...

Jeśli żołnierze nie zlekceważą opowieści o nim (krążą one bardziej jako legendy) pokręcą się trochę u obrzeży jego lasu, może do nich wyjść. Będzie to niski mężczyzna, wyglądający młodo, lecz o twarzy naznaczonej doświadczeniem i cierpieniem.

Przewodnik to mutant, o niezwykle silnych zdolnościach telepatycznych. Przejrzy umysły ludzi nawet o wysokim ego i nawet tych, którzy mają wszczepy. Pomoże grupie, jeśli w okrutnym świecie Pasa Mutantów zachowywała się w miarę przyzwoicie (nie zabijała bez potrzeby, nie torturowała, może komuś bezinteresownie pomogła?).

Jeśli mają zdecydowanie złe zamiary w stosunku do niego (schwytanie, zabicie itp.), to w ogóle się nie pojawi. Próba wejścia w las skończy się tragicznie (co chwila spotkania ze śmiertelnie niebezpiecznymi stworzeniami).

Jeśli zdecyduje się pomóc grupie to:

- wskaże im wygodne podejście pod płaskowyż;
- ostrzeże przed patrolem, powie za ile czasu patrol najbardziej oddali się od tego podejścia, a za ile znów tam się pojawi;
- ostrzeże graczy przed kontaktami z hakerami;
- wskaże, gdzie znajduje się najbliższa „igła śmierci";
- jeśli gracze już są we władzy hakerów, to na trzy godziny zablokuje działanie wszczepu i poradzi im użycie „igły śmierci".

Które z tych informacji Przewodnik przekaże graczom, na ile mocno je zaakcentuje – zależy od ciebie. Po prostu wykorzystaj postać Przewodnika do przekazania graczom tych sugestii i danych, których nie zdążyłeś przekazać wcześniej, albo których nie zauważyłeś, a które, twoim zdaniem, są niezbędne czy też przydatne dla udanego prowadzenia przygody.

Hakerzy

Pośród ludzi żyjących na tym obszarze Pasa, szczególną rolę odgrywa jedna z grup dysydenckich – nazywana potocznie Pająkami. Tworzy ją kilku (nikt nie wie ilu) informatyków, którzy zbiegli z Enklawy Ifigenii i wybrali życie na skalnej pustyni. Nikt nigdy nie był we wnętrzu ich bazy – a jedynie w specjalnym pomieszczeniu, w którym Pająki świadczą swoje usługi. Usługi hakerskie. Pająki to specjaliści od

wszystkiego, co dotyczy komputerów – wszczepów, rzeczywistości wirtualnych, programów sterujących.

Nie wiadomo, gdzie mieści się prawdziwa baza Pająków. Prawdopodobnie w podziemiach, na jakimś terenie otoczonym zewsząd Polami Śmierci, tak, by dostęp do niej był jak najtrudniejszy. Jest także prawdopodobne, że znajduje się ona w znacznej odległości od punktu kontaktowego. O bazie tej krążą wśród dysydentów legendy. Z jednej strony potrzebują oni hakerów, z drugiej chętnie przejęliby zgromadzone przez nich (wedle opowieści) dobra. Hakerzy czasem porywają też ludzi (lub mutantów), by uczynić z nich swoich cyberniewolników. Te istoty, o ograniczonej woli, zaprogramowane lub zdalnie sterowane, kontaktują się z ludźmi mającymi do hakerów jakiś interes. Zwykle funkcjonuje tylko jeden, z rzadka dwóch cyberniewolników, nazywanych przez innych dysydentów „zombie". Obecnie jest ich dwóch:

„Ptasiogłowy" to mutant – wysoki, silnie zbudowany o zakończonych szponami, dwupalcych dłoniach, z kostnym grzebieniem na czaszce.

Drugi „zombi" jest karłem (1 metr), o zrogowaciałej, jakby pokrytej łuskami, bezwłosej skórze. Chodzi nago – tym dziwniej wyglądają jego wszczepy – z tyłu jego czaszki wystaje bolec neuroprzystawki, zamiast oczu ma dwie lśniące płytki termowzroku. Jest zadziwiająco silny jak na swoją mikrą posturę – jak równy z równym może walczyć ze zwykłym, dobrze zbudowanym człowiekiem. Widzi w ciemności.

Zombi zwykle operują razem (przy czym to raczej karzeł rządzi), jednak, jeśli zachodzi taka potrzeba, mogą się rozdzielić. Mówią powoli, odpowiadają na pytania jakby z sekundowym opóźnieniem, nie odzywają się jeśli nie ma takiej potrzeby (nie zostali zapytani albo nie potrzebują przekazać jakiegoś komunikatu).

Jeden z zombich ujawni się, gdy gracze przez przypadek, lub na skutek rady udzielonej przez któregoś z dysydentów, na ok. 2 km zbliżą się do punktu kontaktowego.

Zaatakowany będzie się bronił, ale nie za wszelką cenę. Schwytany, nic nie powie, a przy próbie tortur, po prostu umrze – jego umysł zgaśnie („wyłączony" przez program zabezpieczający założony przez hakerów). Jeśli gracze uznają wtedy, że jednak powinni pertaktować i zaczną przeszukiwać okoliczny teren (dysydenci są w stanie wskazać położenie punktu kontaktowego z dokładnością do 5 km), to drugi zombi prawdopodobnie objawi im się, jak gdyby nic złego wcześniej nie nastąpiło. Po prostu hakerzy traktują swych niewolników jak przedmioty i używają wyłącznie zgodnie z własnym interesem lub widzimisię.

Jeśli gracze będą pertraktować (co byłoby wskazane dla dalszego przebiegu przygody), to zombi zaproponuje, żeby udali się wraz z nim do punktu kontaktowego i tam, przez sieć, połączyli się z hakerami. Wszyscy. Jeśli żołnierze nie zdecydują się iść razem, to nie będzie nalegał, weźmie ze sobą jednego czy dwóch. Wtedy jednak nakaże pozostałym żołnierzom pozostać w miejscu i czekać na powrót towarzyszy. Zagrozi, że jeśli nie posłuchają polecenia, to ich partnerzy zginą. Oczywiście każe zostawić broń na miejscu.

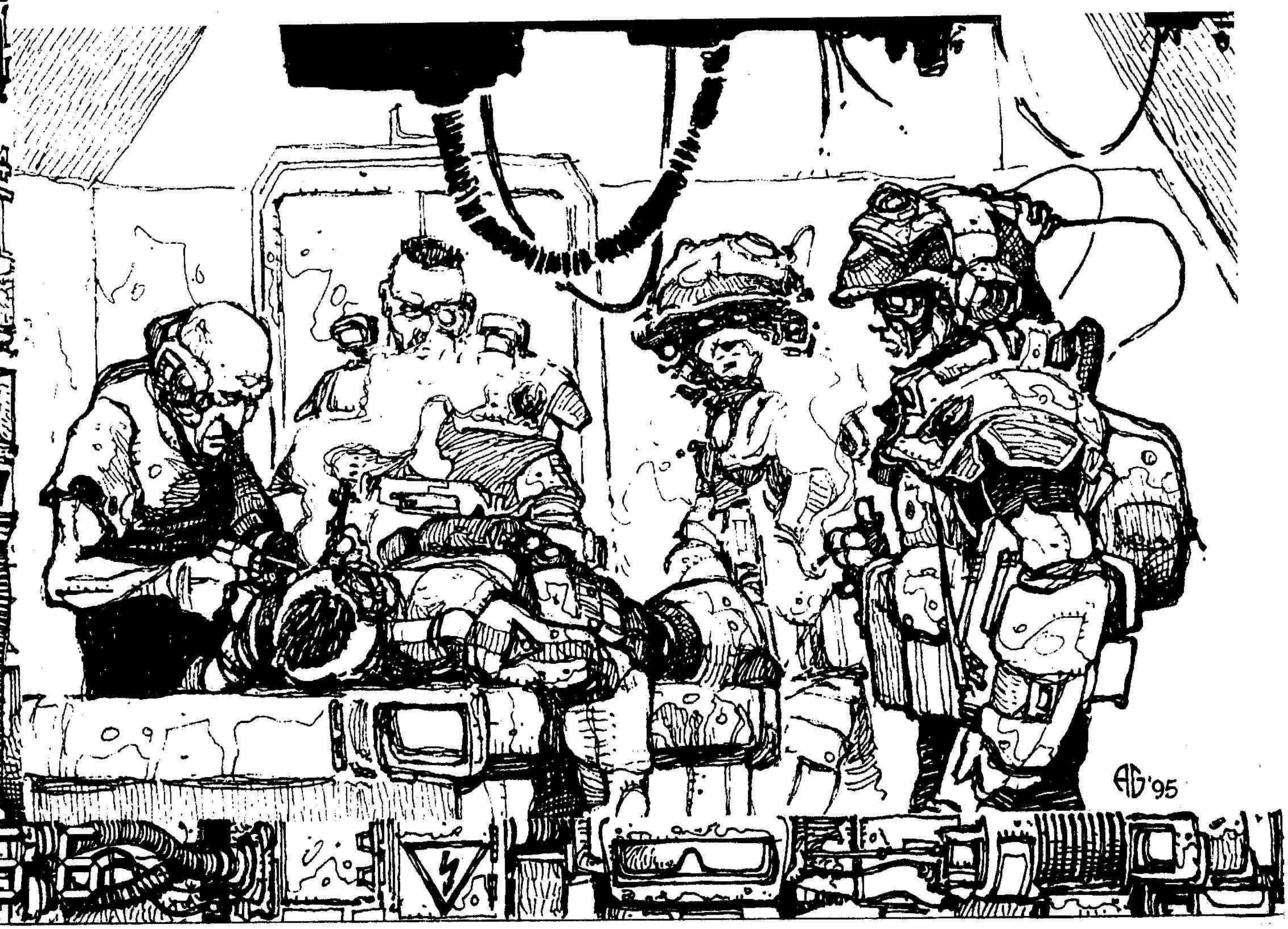
Po przejściu pięciuset metrów, wśród wysokich skał, przed żołnierzami otworzy się mała kotlinka, będąca ewidentnie Polem Antygrawitacji (w powietrzu wiszą tam kamienie, drzewa rosną poziomo ze skał, wieje bardzo silny wiatr).

„Patrzcie" – mówi karzeł. Podnosi z ziemi kamień i rzuca go w kotlinkę – kamień nagle zawisa w powietrzu, a potem spada w dół, lecz tam nagle, jakby wypchnięty przez niewidzialnego siłacza, znów skacze w górę, by slalomowym ruchem przeciąć całą kotlinkę i upaść na jej drugim krańcu. Kiedy zadziwieni bohaterowie obserwują ruch kamienia, karzeł znika na chwilę za jedną ze skał. Wychodzi stamtąd trzymając w ręku tyle czepków wirtuala, ilu prowadzi żołnierzy. – *„To jest Pole Antygrawitacyjne, strzeże dostępu do naszej bazy kontaktowej. Nie da się tej zapory przejść inaczej, jak korzystając z programu przewodnika. Nałóżcie to, a potem idźcie drogą."*

Kiedy gracze nałożą czepki (raczej kaptury zasłaniające całe głowy) zobaczą przed sobą polną drogę, pomiędzy drzewami. Po obu jej stronach rozpościera się łąka. Nad kwiatami unoszą się motyle, bzyczą pszczoły. Po błękitnym niebie szybują ptaki. W dali, jakby u celu podróży, szemrze srebrzysty strumyk spływający ze skały wodospadem. Tę idyllę przerywa głos zombi:

„Jeśli zdejmiecie czepek, albo choć o pół stopy zejdziecie ze ścieżki – to zginiecie, roztrzaskani o skały. Może też was uderzyć przelatujący kamień – choćby wam rękę złamał, nie ważcie się zejść ze ścieżki".

Podróż trwa około kwadransa. Uwaga, jeśli którykolwiek z graczy spróbuje sprawdzić groźbę karła, to jest trupem. Zejście ze ścieżki, to natychmiastowe zwalenie się na skały z ogromnej wysokości. Człowiek umiera od razu (80% przypadków) lub kona przez dwie godziny. Każda próba pomocy zakończy się fiaskiem – karzeł będzie twierdził, że zna tylko jedną grawitacyjną ścieżkę przez kotlinkę. Jeśli gracz tylko zdejmie czepek, zamarłszy w bezruchu, to nagle znajdzie się w świecie zadziwiającej fizyki – może okazać się, że stoi na pionowej ścianie, albo wręcz głową w dół na wiszącym w powietrzu kawałku skały. Może



iść poziomo w powietrzu, mając pod stopami tylko wirujący w powietrzu łańcuch kamieni. Zobaczy też idącego przed nim karła (ew. swoich kumpli) – przemierzającego przestrzenną, zadziwiającą trasę. Każdy krok bez czepka z dużym prawdopodobieństwem (90%) zakończy się upadkiem (skutki: patrz wyżej).

Analogiczny zadziwiający widok wędrujących w powietrzu przyjaciół i karła, zobaczą pozostawieni wcześniej żołnierze, jeśli mimo wszystko ruszą za zombim. Bez przeszkód podejdą do granicy Pola Antygrawitacji (jeśli się w nie zapuszczą, prawdopodobnie zginą – patrz wyżej). Drugi zombi im w tym nie przeszkadza, choć obserwuje ich zza skał. Jeśli tylko spróbują podjąć jakąś bardziej skomplikowaną akcję (np. obrzucać PA pyłem, by ten ułożył się na grawitacyjnych podporach i wyznaczył przebieg ścieżki), natychmiast się ujawni i każe im się wycofać. Zagrozi, że hakerzy przełączą program-przewodnik w czepkach i że idący po grawitacyjnej ścieżce żołnierze natychmiast zginą.

Przemarsz przez PA trwa około 15 minut (idzie się bardzo wolno).

W tym czasie dwa razy dla każdego idącego żołnierza należy testować, czy nie uderzył go wirujący w PA kamień. (0-70 nie uderzył, 70-90 uderzył, powodując bolesne stłuczenie; 90-97 uderzył rozbijając głowę, łamiąc rękę lub żebro (trwałe osłabienie kondycji); 97-100 uderzył strącając ze ścieżki lub zabijając na miejscu.

Po drugiej stronie PA, przejście między skałami gwałtownie zakręca (zombi nic nie mówi o zdejmowaniu czepków, jeśli żaden z żołnierzy nie zrobi tego samodzielnie, to nie przekona się, że idzie już po normalnej ziemi, a nie depcze powietrza). Karzeł wyda polecenia zdjęcia czepków dopiero, gdy znajdą się już wewnątrz punktu kontaktowego. Jest to podziemna jaskinia (owalna, średnica ok. 15 m), lekko tylko rozjaśniona stojącymi pod ścianami światłokaktusami. Na środku stoi sześć blatów, a przy każdym z nich skrzynka komputera. Na blatach leżą końcówki wirtualnych czepków, bolców wszczepów, kompokulary.

Zombi każe żołnierzom położyć się na blatach, nałożyć czepki. Żołnierze mogą rozmawiać z hakerami.

Rozmowa odbywa się w przestrzeni wirualnej – tu oddajemy pole wyobraźni MG. Scenografia zmienia się w trakcie rozmowy – może być zwykła dla świata gry (nowoczesny gabinet, skalna pustynia, miasto w jednej z Enklaw) lub dla naszego (łąka, biuro, pokład stacji kosmicznej „Mir"). Może być fantastyczna (fantasy – karczma, zamek; grozy – cmentarz, ponura krypta; inna – wzięta z kreskówki, czy starego filmu) albo zupełnie zwariowana (abstrakcyjna – rozmówcy jako plamy kolorów, atomy itp.).

Prawdopodobnie bohaterowie poproszą o pomoc – o zdezaktywowanie kontrolnych modułów, które mają we wszczepach. To pomoże umknąć grupie pościgowej, która nie będzie ich w stanie zlokalizować i na powrót włączyć do sieci wojskowej. W zamian za to, mogą zaoferować swoje usługi: są uzbrojonymi, sprawnymi żołnierzami. Mogą przyłączyć się do hakerów. Mogą wykonać dla nich jakąś misję. Mogą wreszcie, zdobyć jakieś potrzebne hakerom produkty i nimi zapłacić za przysługę.

Hakerzy będą stawiać warunki. Gracze muszą umiejętnie z nimi pertraktować (przekonać, że nie chcą hakerów oszukać). Jeśli bohaterowie nie zechcą pertraktować, lub będą stawiać zbyt wygórowane warunki, hakerzy po prostu odrzucą tę ofertę. Jeśli gracze będą przekonujący, to hakerzy na koniec zgodzą się udzielić naszym bohaterom pomocy. Pozostaje jeden problem: kiedy?

Zabieg (wprowadzenie ciała i umysłu żołnierza w odpowiedni stan), samo wymazywanie uzależnień, następnie relaksacja trwa ok. 8 godzin. Potem, przez 6 godzin żołnierze będą mieli obniżoną kondycję. Jeśli zdecydują się na zabieg od razu, to mogą nie zdążyć do radioboi. Jeśli się zdecydują, to uniezależnią się od grupy pościgowej. (Aktywność wojskowych sterowników ma też wpływ na przebieg spotkań z mutantami i psychoplazmą – o czym pisaliśmy w punktach 15 i 16).

KIM SĄ HAKERZY?

Tak naprawdę są to trzej mężczyźni żyjący w podziemnym schronie odległym od punktu kontaktowego o jakieś 50 km (nie jest to istotne dla gry, podajemy te dane tylko dla MG). Na stałe są zanurzeni w biologicznych płynach i pogrążeni w fałszywym świecie wirtualnym. Z punktem kontaktowym łączy ich bazę łańcuch mikronadajników, niemożliwych do przypadkowego odkrycia i rejestracji. To przez nie sterują zombimi (stąd opóźnienie ich odpowiedzi) i porozumiewają się z przyprowadzonymi do punktu gośćmi. Tak naprawdę, hakerzy kontrolują i rozbudowują własne dominium, rozciągające się na tym obszarze Pasa. Każdy człowiek, który się z nimi skontaktuje poprzez sieć, zostaje poddany zabiegowi uzależnienia. Hakerzy wkodowywują w jego mózg instrukcje, mające się aktywizować w określonych okolicznościach – np. gdy taki osobnik usłyszy, że ktoś chce zaatakować hakerów. Różny jest stopień tego uzależnienia (to zależy od odporności psychicznej, wszczepów, cech osobowości), jednakże fakt, że w każdej okolicznej grupie ludzi znajduje się przynajmniej jedna osoba niejako „zaprogramowana" na ochronę tajemnic hakerów, znacznie ułatwia im życie w Pasie Mutantów.

Oczywiście hakerzy będą się starali przerobić także naszych żołnierzy.

Ci, którzy weszli w pierwszy kontakt z hakerami, zostają uwarunkowani na ochronę Punktu Kontaktowego. Uzależnienie działa przez 4 godziny. Jeśli w tym czasie ktokolwiek (jacyś dysydenci, albo partnerzy z grupy) będzie chciał podjąć jakąś akcję przeciw hakerom, uzależnieni gracze muszą go powstrzymać (stosując wszelkie środki). MG przejmuje ich bohaterów i prowadzi jako NPCów, nie informując graczy, dlaczego tak się dzieje. Gracz będzie mógł obserwować swoją postać jakby z zewnątrz, tak, jak umysł żołnierza, odcięty od własnego ciała przez wprowadzony przez hakerów program sterujący. Wszystkie skutki uzależnienia mijają po 4 godzinach.

Jeśli żołnierze poddadzą się zabiegowi neutralizacji kontrolera wojskowego (lekceważąc rady usłyszane u dysydentów) – sami oddają się w ręce hakerów. Hakerzy i owszem, zniszczą uzależnienia wojskowe, ale w to miejsce wprowadzą swoje. Patrz opis powyżej. Każdemu z żołnierzy przeprowadź test ego. Rezultat dobry oznacza, że bohater w ogóle nie został uzależniony, normalny – został uzależniony na 4 godziny, słaby – na 16 godzin, beznadziejny – na zawsze. Gracze będą mogli normalnie prowadzić swoje postacie. Jeśli jednak ktokolwiek wystąpi przeciw hakerom – natychmiast go zaatakują (niekoniecznie od razu strzelając, najpierw próbując odwieźć go od tego pomysłu. Jednak stają się nienaturalni, sztuczni, ich partnerzy rozpoznają, że coś jest nie tak). Uzależnienie od hakerów można zlikwidować, używając dezorganizatora lub „szpili śmierci".



17: ZAKOŃCZENIA

Może ich być wiele, jednak to, czy 40-50 godzinne przebywanie w Pasie Mutantów zakończyło się dla żołnierzy szczęśliwie, zależy od kilku czynników:

- czy przeżyli;
- czy zostali na powrót przejęci przez sieć wojskową;
- czy zniszczyli radioboję;
- czy któryś nie jest skazany na śmierć po określonym czasie (skutek odniesionych ran, promieniowania itp.);
- czy zdezaktywowali swoje wszczepy wojskowe;
- czy i ilu zostało uwarunkowanych przez hakerów;
- ich aktualny stan (gdzie są, w jakim zdrowiu, czy ktoś ich ściga, czy nie itp).

MG, kończąc grę, może poinformować graczy o tych wszystkich elementach. Może też, rzecz jasna, poprowadzić przygodę dalej, wymyślając kolejne wydarzenia (próba wygryzienia hakerów, bądź zwykłych dysydentów z ich kryjówek, próba przedostania się do którejś z Enklaw, próba zorganizowania na terenie Pasa własnej bazy).



Napiszcie, jak podobał się Wam przedstawiony przez nas, z konieczności krótki, zarys świata i systemu. Jeśli uznacie, że chcielibyście przeżyć kolejne przygody w Pasie Mutantów, w samych Enklawach, a może na imperialnych krążownikach orbitujących wokół Ariadny – w kolejnych odsłonach prezentować będziemy następne elementy tej rzeczywistości. Czekamy na wszystkie uwagi – chwalcie nas i gańcie – pomogą one w dopracowaniu szczegółów i wprowadzeniu sensownych zmian.


WEWNĄTRZ CHATY OCZOM NAJEMNIKÓW UKAZAŁ SIĘ DZIWNY WIDOK...
– CO TO JEST?
– DZIECIAK?
– NO I CO?
– WYDAJE MI SIĘ, ŻE JEST MILUTKI.
– MILUTKI?! PRAWIE ODGRYZŁ MI RĘKĘ!
– PATRZ! KARTKA!
– CHODŹ TU, FASOLT! CIĄGLE NAM POWTARZASZ, ŻE UMIESZ CZYTAĆ. CO TAM PISZE?
OSTZEŻENJE DZJECKO JEST NJEBEZPJECZNE! TRZYMAJCJE SJĘ ZDALA OD JEGO ZĘBUW J PAZURUW!
– THAAAAAA!... NO, CÓŻ... PROSZĘ, ZAJMIJ SIĘ TYM DZIECIAKIEM. DZIĘKI.
PO DŁUGIEJ DYSKUSJI STWIERDZONO, ŻE MIMO WSZYSTKO MŁODZIAN NIE ZOSTANIE ZABITY, LECZ WYCHOWANY NICZYM ICH WŁASNE DZIECKO... GDY PODRÓSŁ, PRZYBRANI RODZICE NAUCZYLI GO WSZELKICH MROCZNYCH TAJEMNIC I SUBTELNYCH UMIEJĘTNOŚCI, KTÓRE CZYNIĄ Z NAJEMNIKÓW NAJSTRASZLIWSZYCH MĘŻÓW KRAJU – UMIEJĘTNOŚCI...
WALKI...
WALKI...
HIC!
PICIA PIWA...
I WALKI.
AŻ PEWNEGO DNIA...
– CÓŻ CHŁOPCZE... DZISIAJ SĄ TWOJE PIĄTE URODZINY... JA I RESZTA CHŁOPAKÓW NAUCZYLIŚMY CIĘ WSZYSTKIEGO, CO UMIEMY. NADSZEDŁ CZAS, BYŚ POSZEDŁ DO SZKOŁY.
PODOBNIE JAK U WIĘKSZOŚCI DZIECI, PIERWSZY DZIEŃ W SZKOLE BYŁ PRZEŻYCIEM EMOCJONALNYM I TRAUMATYCZNYM.
BOO HOO! BOO HOO!
SNIFF!
SZKOŁA



C.D.N.astąpi, oczywiście...

ODPOCZYNEK OD CYBERPUNKA



Przemysław Ulatowski

KRYSZTAŁY CZASU

Wielkie smoki

część II

3. Transformacja (inaczej: transsublimacja)

Dzięki tej zdolności smoki mogą przybierać postać dowolnej żywej istoty mniejszej od siebie. Mogą to robić raz dziennie za każde poświęcone pełne 100 pkt UM. Transformacja trwa nieprzerwanie 50+k50 rund. W tym czasie smok pozostaje w bezruchu, jest bezbronny i nie posiada wyparowań skóry. Podczas transformacji można go zranić tylko bronią magiczną. Bez względu na obrażenia transformacja nie może zostać przerwana. Proces transformacji powoduje przyspieszone gojenie ran i jeśli smok był wcześniej ranny, jego obrażenia zmniejszają się o połowę.



Po transformacji smok posiada kształt, rozmiar, cechy szczególne i zdolności rasy, której postać przyjął. Zdolność ta nie pozwala stworzyć czyjegoś sobowtóra, chyba że smok widzi w momencie przemiany pierwowzór. Smok może zmienić się tylko w istoty tych ras, których przedstawicieli miał okazję wcześniej konsumować. W ten sposób poznaje wzorzec genetyczny istoty, w którą później będzie się mógł transformować.

Smok w przybranej postaci posiada współczynniki (SF, ZR, SZ, PR) odpowiadające średniej statystycznej dla rasy tej postaci. To samo odnosi się do biegłości. Jedynie ŻYW jest dwukrotnie większa. Współczynniki takie jak INT, MD, WI, ZW pozostają nie zmienione. UM są wynikiem średniej ze współczynników smoka i przybranej rasy. Wszystkie te parametry odnoszą się do istoty o POZ nie większym od POZ smoka. Patrz też odwzorowanie postaci.

Zabicie smoka pod inną postacią jest bardzo trudne, ponieważ trzeba mu zadać ilość obrażeń przewyższającą czterokrotnie jego nową ŻYW. Smok, który zostanie wprowadzony w stan agonii jest wciąż przytomny i w każdej chwili może rozpocząć retransformację.

Retransformacja - jest to odwrócenie procesu transformacji. Smok może w dowolnym momencie powrócić do swej naturalnej postaci. Może tego dokonać tylko wówczas, kiedy ma wokół siebie wolną przestrzeń i nie jest zaangażowany w walkę. Ten proces zajmuje 1k10 rund (premiowane) czasu.

Uwaga: Ubranie i przedmioty, które przed przemianą smok miał przy sobie spadają na ziemię w momencie rozpoczęcia retransformacji (ew. i transformacji), ponieważ podczas tych procesów jego ciało przechodzi w stan półmaterialny. Dlatego też w tym czasie można go zranić tylko bronią magiczną.

4. Odwzorowanie postaci

Ta umiejętność pozwala smokowi doskonale wcielić się w przybraną postać. Dzięki niej smok potrafi perfekcyjnie naśladować zachowanie typowe dla rasy istot, w które się przemienia. Pozwala mu to na korzystanie z jej naturalnych zdolności, np. jako troll potrafi się regenerować. Potrafi się porozumiewać z innymi istotami, o ile zna ich język. W przybranej postaci jest bezpłodny.

Po dłuższym (czasem krótszym) czasie przebywania pod przybraną postacią smok może się też nauczyć niektórych zdolności rasowych, szczególnie tych, które nie uaktywniają się samoistnie, jak jest w wypadku regeneracji. Przykładem

takich zdolności może być: latanie, tropienie węchem, doskonałe pływanie.

Smok wybiera sobie rasę, w którą najczęściej będzie się transformował. Określa też szczegółowy wygląd istoty tej rasy i odtąd będzie występował najczęściej jako ten sam osobnik. Za każdym razem ta ulubiona przybrana postać będzie miała tę samą płeć i wiek, będzie wyglądała dokładnie tak samo. Kiedy smok zdecyduje się już na wybór postaci, nie może przybierać innej (oczywiście dotyczy to określonej rasy). Po dłuższym czasie życia pod tą postacią (np. 5 lat) smok jest już w zasadzie nie do odróżnienia od normalnych istot jej rasy. Może się też nauczyć się jednej dodatkowej profesji, charakterystycznej dla wybranej przez siebie rasy.

Smok zdobywa doświadczenie i umowne dla nas POZ w kategorii potwór-smok. Jest to odpowiednik profesji. W postaci smoczej każda inna, wyuczona profesja jest dla niego nieosiągalna.

5. Nabycie profesji

Ta zdolność umożliwia smokowi nauczenie się nowych profesji.

Smoki mogą korzystać z tej zdolności tylko po przybraniu ulubionej postaci. Ponieważ najwięcej profesji dostępnych jest dla ludzi, smoki właśnie przeważnie tę rasę wybierają jako swoją ulubioną.

Smok wybiera profesje zgodne ze swoim charakterem. W wypadku dobrych smoków może to być paladyn, a w przypadku złych – czarny rycerz. Smok musi znaleźć sobie odpowiedniego nauczyciela i nakłonić go do nauki. Nauka musi trwać nieprzerwanie 2+1k5 lat. W wypadku dłuższych przerw nauka musi być rozpoczęta od nowa. Po ukończonym szkoleniu współczynniki psychiczne (tzn. INT, MD, UM, WI, CH) wzrastają o premie wynikające z profesji. Podobnie rosną biegłości w broniach. Smok może korzystać z niektórych nabytych zdolności pod swoją naturalną postacią, o ile nie przeczy to logice.

Od tego momentu PDośw., które smok zdobywa będą rozdzielane na dwie profesje. Pierwsza z nich to naturalna profesja potwór-smok. Decyduje ona o POZ smoka. Drugą profesją jest ta, której smok się nauczył. Smok otrzymuje PDośw. na tę profesję, kiedy wykonuje czynności z nią związane. PDośw. przyznawane ogólnie (np. za wskrzeszenie) rozdzielane są po równo na obie profesje.

Na każde pełne 150 INT i 200 MD smok może wyuczyć się w nowej, zgodnej z charakterem profesji, tak że mając np. 300 INT i 400 MD smok może być już trójklasowcem.

Uwaga: Smok korzystając z tej zdolności potrafi nauczyć innych profesji, które zna. Jest to jeden z wyjątków umożliwiających bohaterom dołączenie nowej profesji. Potencjalny uczeń musi jednak należeć do najlepszych przyjaciół smoka, zasłużyć sobie na to wcześniej i posiadać minimum 100 pkt INT. Procedura i wymagania są takie, jak w przypadku smoka.

6. Smoczy sen i letarg

Smoki mają skłonności do zapadania w długi i głęboki sen. W zależności od warunków i stanu psychicznego smoka jego sen przyjmuje jedną z trzech form.

Kiedy smok czuje się zagrożony, głodny lub zły, ma wtedy sen bardzo czujny i kontrolowany. Podczas tego snu nadal funkcjonuje kontrola otoczenia (patrz opis tej zdolności), jednakże przesyłane wiadomości smok traktuje jako sny. Jeżeli smok wyczuje jakieś zagrożenie, natychmiast się budzi.

Drugą formą smoczego snu jest normalny, twardy sen. Gdy smok jest najedzony, rozleniwiony, zmęczony, pogrąża się głęboko w sen, a jego kontrola otoczenia prawie nie funkcjonuje. W wypadku zaistnienia jakiegoś zagrożenia smok odczuje to dopiero wtedy, kiedy wykona udany % rzut na Intuicję. Ponieważ początkowo dla smoka będzie to wyglądało jak część koszmarnego snu, obudzi się dopiero wówczas, kiedy zweryfikuje pierwsze odczucie – wykona kolejny udany % rzut na Intuicję.

Trzecią formą smoczego snu jest letarg. Smok zapada w letarg dobrowolnie, kiedy jest wyjątkowo znudzony. Kiedy stwierdzi, że wszystko go nudzi i nie ma dla niego nic do zrobienia, postanawia przeczekać do lepszych czasów. Zapada wówczas w głęboki letarg, podczas którego jego czynności fizjologiczne ulegają wielkiemu spowolnieniu. W trakcie letargu smok nie starzeje się, a jego kontrola otoczenia nie funkcjonuje. Co 1k100 lat smok budzi się z letargu, by zmienić pozycję. Jeżeli nic go wtedy nie zaniepokoi, najczęściej znów zapada w letarg.

7. Zmiana skóry (wylinka)

Wraz ze wzrostem smok musi zmieniać skórę, podobnie jak czynią to węże i jaszczurki. Dzieje się tak zawsze wtedy, gdy zwiększa się POZ smoka. Proces linienia powoduje, że przez pierwsze 2 tygodnie (do 20 dni) smok prawie nic nie widzi, a jego ograniczenia ZR i SZ wzrastają o klasę. Podczas walki ma ograniczenia, jak w trudnych warunkach. W tym czasie Obrona i wyparowania skóry wzrastają o 50%.

Do zrzucania starej skóry smoki wykorzystują ostre skały. Mogą to robić tylko w swej naturalnej postaci. Po zrzuceniu skóry, przez najbliższe 2 tygodnie smoki mają cieńszą i bardziej elastyczną łuskę. Ich Obrona ze skóry i wyparowania są w tym czasie dwukrotnie mniejsze. Ograniczenia wynikające ze skóry mają w tym czasie o klasę mniejsze.

8. Smoczy strach

Smok roztacza wokół siebie aurę strachu o intensywności malejącej stopniowo wraz ze wzrostem odległości. Aura ta działa tylko na te istoty, które smoka widzą. Na ślepych i tych, którzy podchodzą do smoka z zamkniętymi oczami, ta forma strachu nie działa.

a) Daleki zasięg smoczego strachu

Aura strachu oddziałuje słabiej na istoty, które znajdują się od smoka dalej, niż wynosi ilość metrów równa ich SZ. Te istoty wykonują % rzut na odporność nr 2.

- Wynik w granicach wartości tej odporności oznacza, że są odporne na strach.
- Inny wynik oznacza, że istota odczuwa strach i chętnie by uciekła. W wypadku walki traktowana jest, jakby walczyła w trudnych warunkach (1/2 trafienia, Obrony, UM itd.). Bohaterowie z dodatkową odpornością na strach (rycerze, błogosławieni) nie mają tych ograniczeń.

b) Średni zasięg smoczego strachu

Aura strachu oddziałuje silniej na istoty, które są oddalone od smoka mniej więcej na ilość metrów równą swojej SZ. Takie istoty muszą wykonać % rzut na odporność nr 2.

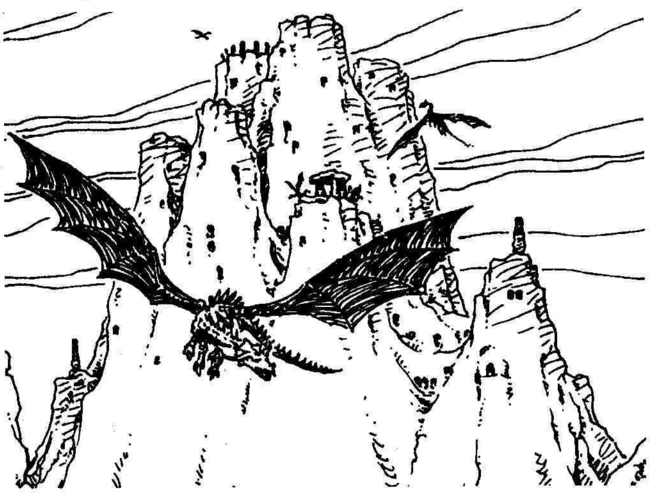
- Wynik do połowy wartości tej odporności oznacza, że ofiara nie odczuwa strachu.
- Wynik inny, ale nie przekraczający tej odporności oznacza, że ofiara boi się i chętnie by uciekła. W wypadku walki traktowana jest, jakby walczyła w trudnych warunkach (1/2 trafienia, Obrony, UM itd.). Bohaterowie z dodatkową odpornością na strach (rycerze, błogosławieni) nie mają tych ograniczeń.
- Wynik wyższy od tej odporności oznacza, że postać przez 1k10 rund biegiem ucieka. Wynik w granicach 99-100 powoduje, że ofiara dodatkowo przez pierwsze 1k10 rund stoi sparaliżowana ze strachu.

c) Bliski zasięg smoczego strachu

Aura strachu najsilniej oddziałuje na istoty, które widzą smoka w całej okazałości, tj. podeszły do niego bliżej, niż na odległość 1/10 swej SZ liczonej w metrach. Takie istoty wykonują % rzut na odporność nr 2.

- Wynik do 1/10 wartości tej odporności oznacza, że ofiara nie odczuwa strachu.
- Wynik od 1/10 do połowy wartości tej odporności oznacza, że ofiara boi się i chętnie by uciekła. W wypadku walki traktowana jest, jakby walczyła w trudnych warunkach (1/2 trafienia, Obrony, UM itd.). Bohaterowie z dodatkową odpornością na strach (rycerze, błogosławieni) nie mają tych ograniczeń.
- Wynik od połowy do granicy tej odporności oznacza, że ofiara ucieka biegiem przez 1k50 rund. W wypadku wyczerpania ofiara upada i odczołguje się dalej.
- Wynik rzutu przekraczający tę odporność oznacza, że ofiara stoi sparaliżowana strachem przez 1k10 rund (premiowane), po czym pada nieprzytomna na tyle samo rund. Wynik w granicach 99-100 oznacza, że postać wykonuje dodatkowo % rzut na szok, czy nie dostała zawału serca.

Uwaga: Istoty zbliżające się do smoka sprawdzają odporność na strach podczas przekraczania każdej bariery zasięgu smoczego strachu. Smoczy strach nie działa na szarżujących konno lub na znajdujących się w stanie furii, bohaterów o stosie ar tan (zabójca smoków), na inne smoki oraz na istoty obcujące z nimi na co dzień.



9. Ryk

Każdy smok, jeżeli nie jest atakowany, może kosztem jednej rundy nabrać powietrze w płuca, po to by w następnej rundzie (w pierwszych 2 segmentach) ryknąć z olbrzymią siłą. Ryk powoduje straszliwe wibracje, wywołujące strach u istot, które ryk słyszą. Ta forma strachu funkcjonuje identycznie, jak smocza aura. Dotyczy jednak istot, które mogą ryk usłyszeć. Ta forma strachu nie działa więc na głuchych i tych, którzy solidnie zatkają sobie uszy. Ofiary tej formy strachu nie muszą smoka widzieć, żeby odczuć jego skutki.

Uwaga: Zdolności 8 i 9 nie sumują swych efektów.

10. Samozdrowienie

Najedzony o odpoczywający smok regeneruje w przeciągu 24 godzin obrażenia w ilości 1/10 części swej ŻYW. Musi jednak leżeć nieruchomo, w przeciwnym razie lub gdy przebywa w złych warunkach, samozdrowienie przebiega dziesięciokrotnie wolniej.

V. Występowanie dużych smoków:

Każdy gatunek smoka preferuje inne środowisko. Dlatego smoki można spotkać zarówno w tropikalnych lasach, jak i na arktycznych lodowcach.

O tym, gdzie dany gatunek smoka żyje, zwykle mówi kolor jego łuski. Przyjmuje się, że zielone smoki preferują gęstą roślinność, żółte – pustynie, białe – lodowce, a czerwone – skalne groty w pobliżu rud żelaza.

Archipelag Pajęczy i Smocze królestwa:

Na południu od równika, na północnych wybrzeżach kontynentu Angchor istnieje kraina nazywana Smoczą Domeną. Tam właśnie mieszczą się Smocze królestwa.

Każde smocze państwo podlega innemu gatunkowi smoka. Największymi obszarami władają największe smoki. Słabsze gatunki mają małe domeny lub zamieszkują na obszarach silniejszych smoków.

Każde smocze państwo ma swojego władcę, stolicę i armię. Smocze miasta to nic innego jak góry, w których stworzono sieć korytarzy i komór. W jednej takiej siedzibie może mieszkać do kilkunastu smoczych rodzin.

Najciekawsze są smocze armie. Trzon każdej z nich stanowi smok-matka. Ze względu na swój wiek i rozmiary ciała nie bierze ona udziału w bitwach. Pełni za to rolę lotniskowca, przewożąc na swym grzbiecie na olbrzymie dystanse do kilkunastu dorosłych smoków. Dowodzi ona całą armią i opiekuje się rannymi. Na grzbietach matki i innych dorosłych osobników przewożeni są dodatkowo smoczy ludzie – ardraco. Wykorzystywani są do walki w miastach i walk z mniejszymi istotami. Bardzo duże znaczenie mają smoczy sprzymierzeńcy. Mogą być nimi zarówno rycerze, jak i liczne oddziały ras wspierających smocze królestwo.

Władcami smoczych państw są największe smoki – praojcowie. Nie oddalają się oni od swych stolic. Ich ogromne zdolności mentalne tworzą z nich supergeniuszy. Wśród śmiertelników sprawiają oni wrażenie wszystkowiedzących bogów.

Charakterystyczne dla Smoczej Domeny są klany Smoczych Łowców. Każdy gatunek ma swój klan, który odpowiedzialny jest za dostarczanie żywności do miast. Klan tworzą największe smoki. Polują najczęściej na wieloryby i inne istoty o godnych uwagi rozmiarach ciała. Są bardzo ważne dla prawidłowego funkcjonowaniu każdego smoczego królestwa. Podczas wojny przydzielana jest im eskorta smoczej armii.

Oto nazwy i lokalizacje największych Smoczych królestw:

Kraj Złotej Tarczy – północno-zachodnia część kontynentu, zamieszkana przez złote smoki, ich smoczy lud i Złoty Klan ludzi-jaszczurów (nie mylić z reptillionami). Na obrzeżach żyje wiele unikalnych ras o dobrym charakterze. Ta kraina posiada 15 smoczych armii, 8 miast i 3 klany łowców.

Imperium Czerwonego Zmierzchu – centralna część kontynentu Angchor, zamieszkana przez czerwone smoki, ich smoczy lud i ludzkie państwo kultystów Wielkiego Zmierzchu. Kraina ta posiada 13 smoczych armii, 6 miast i 2 klany łowców.

Srebrne Imperium – górzysta, północno-wschodnia część kontynentu, zamieszkana przez srebrne smoki, ich smoczy lud, srebrne elfy (smoczy lycantropi) i elfie smocze dzieci (bezpłodne mieszańce srebrnych elfów i srebrnego smoczego ludu). Kraina ta posiada 11 smoczych armii, 5 miast i 2 klany łowców.

Kraina Spalonej Ziemi – południowo-zachodnia część kontynentu, zamieszkany przez czarne i czerwone smoki, ich smoczy lud i smokodemony (demoniczne formy złych smoków). Kraina ta posiada 12 smoczych armii, 4 miasta i 2 klany łowców.

Cesarstwo Zielonego Piekła – dżungle południowo-wschodniej części kontynentu, zamieszkane przez zielone smoki, ich smoczy lud i smoczych gigantów (humanoidalne, niezwykle silne mieszańce gigantów i smoków). Kraina ta posiada 10 smoczych armii, 5 miast, 2 klany łowców oraz legion smoczych gigantów.

VI. Rodzaje smoków i ich parametry:

Oto 10 najpospolitszych ras smoczych. W nawiasach podano najczęściej występujące wśród nich charaktery oraz bazowe współczynniki w kolejności: ŻYW, SF, ZR, SZ, INT, MD, UM, WI, CH, PR, OBR, WYP KŁ/TN/OB, AMg, premie do bgł. (w nawiasie bazowa skuteczność).

smoki złote (każdy nie chaotyczny, najczęściej pr.dbr. i ntr.dbr.) 750, 180, 30, 40, 80, 70, 60, 0, *90, 90, +100, 220/220/180, 55, pysk +25 (120), łapy +10 (150), ogon 0 (180)

smoki srebrne (każdy nie zły) 500, 150, 35, 50, 75, 50, 50, 0, *70, 70, +80, 180/160/140, 50, pysk +30 (100), łapy +10 (150), ogon 0 (180)

smoki miedziane (każdy, ale najczęściej dbr.) 350, 100, 30, 40, 50, 50, 30, 0, *40, 50, +60, 150/120/90, 30, pysk +25 (60), łapy +10 (100), ogon 0 (120)

smoki czerwone (każdy zły) 550, 150, 40, 50, 80, 50, 50, 0, *70, 50, +80, 190/160/130, 50, pysk +35 (100), łapy +10 (160), ogon 0 (180)

smoki czarne (każdy nie dbr.) 450, 140, 30, 40, 70, 40, 40, 0, *40, 30, +70, 170/140/110, 40, pysk +25 (90), łapy +10 (150), ogon 0 (100)

smoki żółte (każdy ntr., najczęściej zły) 300, 120, 40, 40, 50, 50, 40, 0, *40, 50, +70, 170/140/110, 40, pysk +25 (80), łapy +10 (120), ogon 0 (130)

smoki białe (każdy, najczęściej ntr.zły) 350, 130, 30, 40, 70, 70, 30, 0, *40, 50, +70, 170/140/110, 40, pysk +25 (130), łapy +10 (160), ogon 0 (100)

smoki niebieskie (każdy) 450, 140, 35, 50, 60, 50, 50, 0, *40, 50, +70, 170/140/110, 40, pysk +30 (100), łapy +10 (140), ogon 0 (140)

smoki brązowe (każdy ntr., najczęściej dbr.) 450, 140, 30, 40, 60, 40, 40, 0, *40, 30, +70, 170/140/110, 40, pysk +25 (80), łapy +15 (120), ogon 0 (80)

żółwiosmoki (każdy ntr., najczęściej ntr.ntr) 750, 190, 10, 20, 40, 30, 10, 0, *20, 40, +140, 310/240/300, 20, pysk +25 (90tn), łapy +10 (80), ogon 0 (40)

Parametry podane w schemacie odnoszą się do smoka tuż po wykluciu z jaja. Od tego czasu traktujemy go jak 0 POZ smoka. Najczęściej już po roku (zależnie od gatunku) smok jest gotowy do podjęcia samodzielnego życia.

W przeciągu pierwszego roku życia parametry smoka ulegają zwiększeniu o podane niżej wartości. Dodatkowo podane jest ile pkt dochodzi co POZ.

ŻYW bazowa + 100 pkt (20 + k10 premiowane, x2 za magiczność, x2 z powodu przekroczenia 200 pkt). Od tego momentu granice zwielokratniające pkt ŻYW nie liczą się przy podnoszeniu na POZ. Duże smoki, ze względu na swą gadzią, smoczą i magiczną naturę mają zupełnie inne przyrosty ŻYW. Co POZ, aż do 5 POZ, wzrasta im ona o 40% poprzedniego stanu. Od 6 do 10 POZ wzrasta im o 20%, natomiast od 11 POZ o 10%.

SF bazowa* + k100 (średnio 50 pkt) +15 (10+ k10 premiowane). Duże smoki, ze względu na swą gadzią, smoczą i magiczną naturę mają zupełnie inne przyrosty SF. Co POZ, aż do 5 POZ, wzrasta im ona o 20% poprzedniego stanu. Od 6 do 10 POZ wzrasta o 10%, natomiast od 11 POZ o 5%.

* Smoki, których bazowa SF jest większa od 200 pkt, otrzymują dwukrotnie większe przyrosty. Od tego momentu granice zwielokratniające pkt SF nie liczą się przy podnoszeniu na POZ.

ZR bazowa + k50 (średnio 25 pkt) +15 (10+ k10 premiowane). Co POZ ZR smoka wzrasta o 5 pkt. Na POZ 4, 8, 12 i 16 smok odczuwa ograniczenia ZR z powodu masy ciała i grubości skóry. Odpowiednio do tych POZ wynoszą one: 1/2, 1/3, 1/4 i 1/5.

SZ bazowa + k50 (średnio 25 pkt) +15 (10+ k10 premiowane). Co POZ SZ smoka wzrasta o 5 pkt. Na POZ 6, 12 i 20 smok odczuwa ograniczenia SZ z powodu masy ciała i grubości skóry. Odpowiednio do tych POZ wynoszą one: 1/2, 1/3 i 1/4.

INT bazowa + k50 (średnio 25 pkt) +15 (10+ k10 premiowane). Co POZ wzrasta ona o 5 pkt. Dodatkowo dodawana jest pełna premia i pełne przyrosty wynikające z podniesienia na POZ z pierwszej odwzorowanej profesji. Po dołączeniu kolejnej profesji dodaje się premie wynikające tylko z różnicy w stosunku do pierwszych odwzorowanych profesji.

MD bazowa + k50 (średnio 25 pkt) +15 (10+ k10 premiowane). Co POZ wzrasta ona o 5 pkt. Dodatkowo dodawana jest pełna premia i pełne przyrosty wynikające z podniesienia na POZ z pierwszej odwzorowanej profesji. Po dołączeniu kolejnej profesji dodaje się premie wynikające tylko z różnicy w stosunku do pierwszych odwzorowanych profesji.

UM bazowa + k50 (średnio 25 pkt) +15 (10+ k10 premiowane). Co POZ wzrasta ona o 5 pkt. Dodatkowo dodawana jest pełna premia i pełne przyrosty wynikające z podniesienia na POZ z pierwszej odwzorowanej profesji. Po dołączeniu kolejnej profesji dodaje się premie wynikające tylko z różnicy w stosunku do pierwszych odwzorowanych profesji.

CH (uczy się mówić w języku swej rasy lub przybranych rodziców) bazowa + k50 (średnio 25 pkt) +15 (10+ k10 premiowane). Co POZ wzrasta ona o 5 pkt. Dodatkowo dodawana jest pełna premia i pełne przyrosty wynikające z podniesienia na POZ z pierwszej odwzorowanej profesji. Po dołączeniu kolejnej profesji dodaje się premie wynikające tylko z różnicy w stosunku do pierwszych odwzorowanych profesji.

PR bazowa +k50 (średnio 25 pkt) +15 (10+k10 premiowane).

WI możliwa do wylosowania tylko w smoczych miastach lub w związku z odwzorowywaną profesją. W takim przypadku losuje się ją, jako k50 + premia z profesji lub smoczego klanu (jeżeli smok pochodzi ze smoczego miasta).

ZW 2k10 (obydwa rzuty premiowane)

OBRONA bazowa +5/POZ

WYPAROWANIA bazowe, dodatkowo wzrastają co POZ o: KŁ +5, TN +10, OB +15. Wszystkie smoki na brzuchu, spodniej stronie szyi i ogona mają cieńszą skórę. Jest ona w tym miejscu bardziej elastyczna i śliska. Oznacza to, że smok w tych miejscach ma o 25 pkt większą Obronę, ale i o połowę mniejsze wyparowania. Bohaterowie nie dysponujący zdolnością selektywnego ataku lub nie atakujące z zaskoczenia (po uprzednim przycelowaniu) mają dodatkowo o 25 pkt zmniejszone Trafienie.

Uwaga: Pamiętajmy, że smoki posiadają bazową barierę odpornościową (jak antary) oraz niewrażliwość na ciosy bronią o wytrzymałości zwykle mniejszej, niż 4 pkt/POZ smoka (lub 1/POZ w wypadku brzucha). Zdolności te zależą od gatunku smoka i opisane są w jego specjalnych zdolnościach.

OGRANICZENIA szukaj przy opisie ZR i SZ

Antymagia (od 1 POZ): bazowa + 1%/POZ

Biegłości w naturalnych broniach:

k100 (średnio 50 pkt) + zależnie od rasy + 10 pkt jako drapieżca. Co POZ wzrasta ona o 3 pkt. W smoczych miastach istnieje możliwość szkolenia, co daje 5 pkt/POZ.

Biegłość w innych broniach:

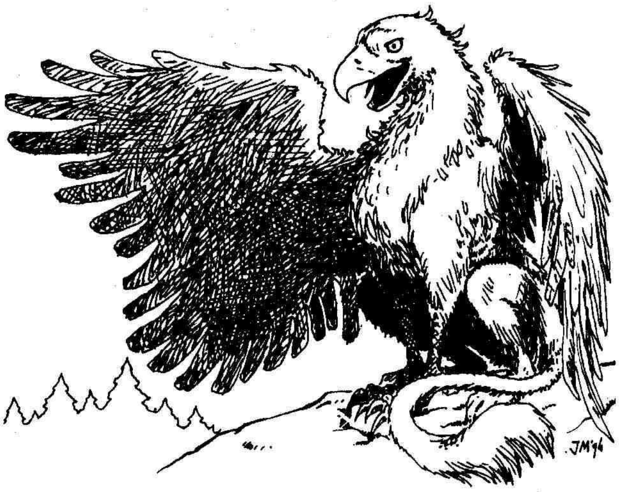
k100 + premia z odwzorowanej profesji (ewentualnie minimum). Nie zależy ona od POZ smoka. Może ona wzrosnąć tylko wraz ze wzrostem POZ odwzorowanych profesji (a więc standardowo) lub po specjalnych szkoleniach (podwójnie biegły, specjalista itd.).

VII. Odgrywanie roli smoka

Raz na kilka lat MG może przygotować scenariusz, dzięki któremu jeden z graczy może rozpocząć grę jako smok. Proponuję, by taki gracz nie ujawniał się przed innymi, pojawiając się wśród drużyny w przybranej postaci. Jedynie w szczególnych momentach wracałby do swojej prawdziwej smoczej formy. Warto założyć, że bohater-smok posiada jakąś klątwę, która znacznie ogranicza mu przeprowadzanie retransformacji. Decydując się na przyznanie graczowi takiego przywileju należy pamiętać, że powinna to być nagroda za najlepszą grę, w przeciwnym razie pozostali gracze również będą chcieli zostać smokami, co doprowadziłoby do zachwiania równowagi w całej grze.

Inną możliwością przyłączenia smoka do drużyny jest też smocza lykantropia. W tym jednak przypadku gracz podlega niekiedy kontroli MG (analogicznie jak bohater niezależny).

GÓRSKI GRYFON



RASA: gryfony
CHAR: każdy (w dzikim stanie ntr. ntr.)
WZROST: 1,2-1,5 m w kłębie; **WAGA:** 50-250 kg
ŻYW 400; **SF** 160; **ZR** 40; **SZ** 40; **INT** 10; **MD** 10; **UM** *0; **CH** *10; **PR** 20
ZBROJE: własna skóra: OB 20 pkt; WYP 45/45/70
BROŃ: 1. dziób: biegłość +10pkt; SKUT 100 kł; OB +10; opźn. 3 sg; uszk. x2
2. łapy: biegłość +20 pkt; SKUT 100 tn; OB +20; opźn. 4 sg; uszkodzenia x2
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 1: +20; 4: +10; 6: +10; 8: +10; 9: +10

WYGLĄD:

Gryfon jest istotą mitologiczną, przedstawicielem ssaków tzw. chimerokształtnych. Nie znaczy to jednak, że jest z chimerą spokrewniony, a jedynie sugeruje, iż podobnie jak i ona jest mieszaniną kilku istot. Dziś można by nazwać to „mutacją", w świecie Kryształów Czasu nazwijmy to „dziełem Chaosu" lub po prostu „wynaturzeniem".

Głowa i szyja, aż do piersi i przednie kończyny, które zakończone są szponami, należą do potężnego orła, zaś cała reszta z tyłu – do wielkiego lwa. Granica podziału przebiega tuż za przednimi łapami i jest bardzo płynna, wręcz niewyraźna. Gryfon posiada dodatkowo parę olbrzymich skrzydeł, sięgających do 10 metrów rozpiętości.

Gryfony poruszają się po ziemi w typowo lwi sposób, mając skrzydła złożone. W powietrzu najczęściej wykorzystują lot ślizgowy.

Maść gryfonów najczęściej jest bardzo jasna – biała, popielata lub jasnoszara, ale zawsze posiada czarne zabarwienia. Brzuch jest biały z żółtym odcieniem.

TRYB ŻYCIA:

Gryfon jest drapieżcą uosabiającym szybkość orła i siłę lwa. Gryfony żyją zwykle w parach i rodzinach. Podczas okresu godowego, zaczynającego się w połowie zimy, dość często szybują ponad wzgórzami i górami, szukając odpowiedniego miejsca do założenia gniazda. Czasem, zamiast budować własne gniazda, zajmują sobie obuszczone groty, jaskinie i inne skalne zacisza.

W niebezpiecznych okolicach i podczas wychowu młodych jeden z nich zwykle non stop patroluje niebo w poszukiwaniu ewentualnego zagrożenia. Kiedy zauważy jakąś zbliżającą się niebezpieczną istotę, stara się ją spłoszyć, przelatując obok niej lotem pikowym.

Polują parami. Nigdy nie atakują liczniejszych grup. Równie ostrożne są w przypadku samotnych, chronionych ciężką zbroją rycerzy. Ich łupem padją najczęściej zbłąkani, bezbronni wędrowcy oraz samotne zwierzęta, także hodowlane. Mniejsze ofiary zabijają na ziemi lub porywają w szpony i silnym ciosem dzioba zabijają w powietrzu. Większe próbują zabić silnym ciosem szponów z lotu pikowego. (Wtedy ofiara otrzymuje podwójne obrażenia z łap, traktowanych jako broń kłuta.) W przypadku zbyt dużych istot, gryfony atakują je lotem ślizgowym. (Atakuje wtedy każdą łapą, zadając podwójne obrażenia.) Normalnie gryfony żyją 25-30 lat.

Pojmane w niewolę i dobrze traktowane (patrz: stajenny, treser, hodowca) łatwo się oswajają. Można je tak wytresować (szkolone przez tresera przez 1k10 dni), by dawały się dosiadać. Wraz z jeźdźcem lecą jednak dwukrotnie wolniej i szybciej się męczą. W takim przypadku mogą atakować tylko z lotu ślizgowego lub podjąć próbę porwania ofiary w powietrze. Jeżeli jeździec uzbrojony jest w kopię, lancę lub włócznię, to podczas lotu ślizgowego jego ataki traktowane są, jak w przypadku szarży.

Istoty humanoidalne (szczególnie elfy, krasnoludy, gnomy i ludzie) z reguły bardzo lubią te piękne zwierzęta. Z tego też powodu często prowadzą ich hodowlę. Na niektórych, szczególnych wyspach służą one jako pełne wdzięku, ale i niezmiernie pomocne wierzchowce, wykorzystywane zarówno do patrolowania okolic, jak i walki. Są szczególnie niebezpieczne, gdy dosiada ich bystrooki, elfi łucznik lub krasnoludzki kusznik.

Krasnoludy i elfy traktują gryfony, niczym członków rodziny. Stają się one wtedy łagodne i bardzo wierne. Ludzie i gnomy traktują gryfony jak zwykłe zwierzęta i nie zwracają uwagi na ich indywidualne psychiczne potrzeby. Obydwie te rasy często też nimi handlują, choć niełatwo zdobyć takie oswojone zwierzę lub jego jajo. Cena gryfona na świątecznym targu w Ostrogarze wynosi od 15000 do 75000 sztuk złota (2500 w skupie). Możliwość kupna gryfona zdarza się jednak tylko raz na kilka lat (1k10lat, z szansą 10%, że się na licytację zawczasu zdąży).

WYSTĘPOWANIE:

Zamieszkują wszelkiego rodzaju kamieniste wzgórza i góry. Dość często spotyka się je na małych wyspach i nad morzem. Najczęściej żyją parami lub małymi rodzinami (0-6 POZ). Stare osobniki (8-12 POZ) są najczęściej samotnikami.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* nadzwyczajny wzrok – posiada niesamowicie wyostrzony wzrok, co pozwala podczas wypatrywania (musi być skupiony) widzieć szczegółowo na odległość równą posiadanej SZ x10 (podczas zmierzchu lub w złą pogodę dwukrotnie bliżej, a podczas pięknej pogody i z dobrego punktu obserwacyjnego dwukrotnie dalej).
* wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, które zadaje podwójną ilość obrażeń, o ile ofiara wykonała pozytywny rzut na akt. ZR.
* zdolności tragarza – potrafi dźwigać na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe, niż wynika z SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.

Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

* latanie – latają dzięki skrzydłom, podobnie jak duże ptaki. Szybkość wzlotu wynosi 2 metry na rundę, prędkość lotu równa jest 1/2 SZ (liczonej w metrach) na rundę; zwrotność: 45 stopni na rundę (+ automatyczne hamowanie).
* pikowanie – opis: Tryb Życia.
* lot koszący – jw.
* porwanie w powietrze – jw.

Gryfon górski – młoda samica; POZ 2; **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 45;
ŻYW 431; SF 246; ZR 86; SZ 86; INT 37; MD 54; UM 27; CH 52; PR 62; WI -; ZW 3
OPORNOŚCI: 1-65; 2-66; 3-54; 4-61; 5-41; 6-88; 7-88; 8-98; 9-108; 10-78; Amg 0
BROŃ 1: dziób ; bgł. 82, TR 116; opóźn. 3; SKUT 162kł ; OB +10; SP 2B; AT 1
BROŃ 2: łapy ; bgł. 92, TR 126; opóźn. 4; SKUT 162tn ; OB +40; SP 2B; AT 2
ZBROJA: nie ma ; OGR -,-; OB bl./dal. 98/48; WYP 45/45/70

Gryfon górski – samica; POZ 4; **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 60;
ŻYW 447; SF 256; ZR 92; SZ 92; INT 39; MD 58; UM 29; CH 64; PR 74; WI -; ZW 3
OPORNOŚCI: 1-71; 2-73; 3-60; 4-67; 5-47; 6-96; 7-96; 8-106; 9-116; 10-86; Amg 0
BROŃ 1: dziób ; bgł. 98, TR 133; opóźn. 3; SKUT 164kł ; OB +10; SP S; AT 1
BROŃ 2: łapy ; bgł. 108, TR 143; opóźn. 4; SKUT 164tn ; OB +40; SP S; AT 2
ZBROJA: nie ma ; OGR -,-; OB bl./dal. 104/54; WYP 45/45/70

Gryfon górski – samiec; POZ 6; **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 90;
ŻYW 473; SF 291; ZR 108; SZ 108; INT 51; MD 72; UM 41; CH 86; PR 96; WI -; ZW 5
OPORNOŚCI: 1-81; 2-83; 3-70; 4-76; 5-56; 6-106; 7-106; 8-116; 9-126; 10-96; Amg 0
BROŃ 1: dziób ; bgł. 129, TR 169; opóźn. 3; SKUT 223kł ; OB +15; SP S; AT 1
BROŃ 2: łapy ; bgł. 139, TR 179; opóźn. 4; SKUT 223tn ; OB +60; SP S; AT 2
ZBROJA: nie ma ; OGR -,-; OB bl./dal. 145/70; WYP 45/45/70

Gryfon górski – stary samiec; POZ 8; **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 120;
ŻYW 489; SF 301; ZR 114; SZ 114; INT 53; MD 76; UM 43; CH 98; PR 108; WI -; ZW 5
OPORNOŚCI: 1-87; 2-90; 3-76; 4-82; 5-62; 6-114; 7-114; 8-124; 9-134; 10-104; Amg 0
BROŃ 1: dziób ; bgł. 135, TR 176; opóźn. 3; SKUT 225kł; OB +15; SP S; AT 1
BROŃ 2: łapy ; bgł. 145, TR 186; opóźn. 4; SKUT 225tn; OB +60; SP S; AT 2
ZBROJA: nie ma ; OGR -,-; OB bl./dal. 151/76; WYP 45/45/70

Gryfon górski - samotnik; POZ 10; **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 170;
ŻYW 510; SF 321; ZR 125; SZ 125; INT 60; MD 85; UM 50; CH 115; PR 125; WI -; ZW 6
OPORNOŚCI: 1-97; 2-100; 3-85; 4-91; 5-71; 6-123; 7-123; 8-133; 9-143; 10-113; Amg 0
BROŃ 1: dziób ; bgł. 166, TR 211; opóźn. 3; SKUT 230kł ; OB +15; SP 2S; AT 2
BROŃ 2: łapy ; bgł. 176, TR 221; opóźn. 4; SKUT 280tn ; OB +80; SP 2S; AT 4
ZBROJA: nie ma ; OGR -,-; OB bl./dal. 182/87; WYP 45/45/70

Gryfon górski - przewodnik stada; POZ 12; **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 230;
ŻYW 526; SF 331; ZR 131; SZ 131; INT 62; MD 89; UM 52; CH 127; PR 137; WI -; ZW 6
OPORNOŚCI: 1-102; 2-105; 3-90; 4-96; 5-76; 6-131; 7-131; 8-141; 9-151; 10-121; Amg 0
BROŃ 1: dziób ; bgł. 172, TR 218; opóźn. 3; SKUT 245kł ; OB +20; SP 2S; AT 2
BROŃ 2: łapy ; bgł. 182, TR 228; opóźn. 4; SKUT 275tn ; OB +80; SP 2S; AT 4
ZBROJA: nie ma ; OGR -,-; OB bl./dal. 193/93; WYP 45/45/70

Zbyszek Wałaszewski „Athlar"

Przypadek Czarnoksiężnika

tan ARAVEN

... prawnie tytułowany także Księciem otrzymał już od swych nauczycieli i mistrzów nekromancji, wróżących pupilowi świetną przyszłość, na poły żartobliwe nazwanie Księcia Czarnej Magii, o którym to imieniu głośno być może w przyszłości na całym Orkusie Wielkim.

Kruczowłosy mieszaniec jest owocem miłosnych uniesień pięknej księżniczki Azonny z panującego Tagarze Szarej domu Rostshildrów z tajemniczym elfem zza mórz. Po matce odziedziczył urodę, melancholijne spojrzenie ciemnych oczu i, w tolerancyjnym mieście, wysoki status społeczny (Elita Władzy) oraz dochody (800 szt. zł. rocznie z dzierżaw). Po ojcu wziął inteligencję, szczupłość budowy oraz artystyczne zamiłowania i zdolności magiczne.

Fascynuje go moc przemiany istniejącego (jego zdaniem ciągle traconego i niszczejącego bez sensu) w nieistniejące, nicowania uciążliwego bogactwa życia w pustkę; lecz jednocześnie marzy o wiecznym zachowaniu siebie w próżni, gdzie uwolniony od władzy czasu niosącego przemiany (starzenie się, śmierć, ale i narodziny, wzrost) stałby się (w swoim mniemaniu) doskonały i niezniszczalny. Pragnie „przepoczwarzyć się" we wspaniałego Czarnotrupa – doskonałego niezmiennością i niezniszczalnością, obdarzonego wielką władzą i magią.

Jak napisał w akademickiej rozprawie ***O potrzebie Nekromancji****: „Śmierć – jest wskrzeszenie, lecz zawsze kiedyś się nie powiedzie. Po śmierci – dusza udaje się do właściwego boga, lecz co wtedy, jeśli już go nie ma i nikt nawet nie pamięta, że kiedykolwiek istniał? U podstawy wszelkiego trwania jest pustka. Jedynie Nicość jest wieczna."*

W młodości, dając upust swoim artystyczno-praktycznym zamiłowaniom, tan Araven poznał następujące zawody: *malarz, tkacz gobelinów, jubiler, rzeźbiarz.* Odbył też staranną edukację w podstawowych przedmiotach nauk ścisłych (tzn. zdobył zawód *akademik*).

Araven obdarzony został przez bogów zdolnością nadnaturalną *potrzebujący mniej snu.*

RASA: półelf

PROFESJA: czarnoksiężnik

CHARAKTER: praworządny zły

WZROST/WAGA/WIEK: 177 cm, 56 kg, 48 lat

WSPÓŁCZYNNIKI:

Żywotność	84
Siła Fizyczna (udźwig 27 kg)	108
Zręczność	94
Szybkość	80
Inteligencja	141
Mądrość	141
Umiejętności Magiczne	117
Wiara (w Morghlita)	40
Zauważenie	6
Charyzma	93
Prezencja	80
Antymagia	0

ODPORNOŚCI:

BFiz. wynosi 7; BPsych. wynosi 7

1. iluzja	83
2. sugestia	79
3. zaklęcia	70
4. szok	39
5. czary specjalne	64
6. trucizna	39
7. zionięcia	42
8. ogień	26
9. elektryczność	36
10. skamienienie	36



BIEGŁOŚCI W BRONI:

1. sztylety (sztylet płomienny)	94
2. miecze lekkie (mieczyk)	102
3. noże (noże typowe)	78
POCZĄTKOWA ILOŚĆ PD	57
POZIOM DOŚWIADCZENIA	0

Do osiągnięcia 1 POZ musi zgromadzić 100 PD.

BROŃ:

1. Sztylet płomienny, udrożniony i odpryskowy (rowki zaprawione trucizną!), 1 szt.

*Trucizna: (umiejętna mieszanina słabych wywarów ziół sands sor i mastug sor, zaprawionych żółcią wisielca oraz krwią trującej ropuchy), rzut % na odporność nr 6 w 1k3 rundzie od zetknięcia z krwią; w przypadku niepowodzenia 2k10 obrażeń natychmiast oraz postępujące osłabienie (drugi rzut na ODP nr 6 lub wystąpią mdłości i wymioty, dodatkowo utrudniające walkę) i martwienie ciała, zakończone przy braku pomocy zemdleniem (współczynniki równe 0) po 3k6 rundach i paraliżem na 1k6 + 2 godzin jeśli rzut na ODP nr 6 był pomyślny, 1k6 obrażeń natychmiast oraz nieznaczne (10 – 30 %) obniżenie współczynników (SF, ZR, SZ) na 5k6 rund.

2. Mieczyk, 1 szt.
3. Noże typowe, 9 szt. (do rzucania w przeciwnika)

ZBROJA:

1. Ciemnozielony płaszcz skórzany (pojedynczy) bez kaptura: nie ogranicza ZR i SZ; waga 17 SF; wytrzymałość 8 uszkodzeń; zwiększa OB o 7 pkt; Wyparowania 15 pkt obrażeń kłutych, 35 ciętych i 50 obuchowych.

ŁĄCZNA OBRONA: (zbroja i modyfikacja z akt. zręczności) wynosi 51 pkt (do tego dodaje się ew. OB używanej podczas walki broni).

POZOSTAŁY EKWIPUNEK:

- 18 szt. zł. i 21 szt. sr. w mieszku przy pasie;
- 7 kamieni szlachetnych o wartości 25 szt. zł każdy w mieszku, ukrytym pod ubraniem;
- niewielki rubinowy wisiorek w kształcie ludzkiej czaszki (własnej roboty) zawieszony na szyi – amulet ze zgromadzonymi 72 punktami Potencjału Magicznego;
- pod płaszczem ciemnofioletowe ubranie podróżne z kapturem, przepasane nabijanym srebrem pasem;
- koń bojowy z uprzężą, siodłem zwykłym i ...
- 2 sakwami z: ubraniem i płaszczem na zmianę, plecakiem dla pieszego, magiczną księgą z czarami (ma 4 wolne stronice na nowe czary), dublującą księgą czarów, 5 litrami wina w bukłaku, 10 dziennymi porcjami jedzenia, hubką i krzesiwem, 2 pochodniami, tuzinem czarnych świec, 4 kartami pergaminu do notatek, 3 piórami do pisania, owiniętymi w futra 4 flakonami (ze zwykłym czarnym inkaustem, atramentem do pisania magicznych formuł, przed użyciem dodaje się trochę krwi, odrobiną krwi dziecięcej), trucizną do sztyletu (2 porcje), białą kredą, cyrklami i przyborami do wyrysowywania

pentagramów, święconą ogniem i krwią czaszką niemowlęcą (służy do oddawania czci Morghlitowi), bardzo ogólną (nie nazbyt dokładną) mapą Orkusa Wielkiego (np. nr 1/94 (6) Magii i Miecza, str. 23);
- ... przytroczonym do siodła zrolowanym futrem (w czasie jazdy służy za miękkie oparcie, a na noclegach za posłanie i okrycie)

MAGIA:
1. Przedmioty magiczne: 1) amulet z potencjałem; 2) Czaszka modlitewna wyznawców Morghlita – +2 do Wiary w czasie modlitwy;
2. Czary: (czarnoksięskie) *Ciemność, Sfera bólu, Przejęcie martwiaka, Niewidzialność dla umarłych, Przerażenie* (z I Kręgu Czarów);

ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE:

Zdolności profesjonalne 0 poziomu Czarnoksiężnika.

Mini – Przygoda

TANA ARAVENA

Pierwszego dnia shnyk-rana, przedostatniego miesiąca roku, ponury i okrutny Zark Har naznaczył swemu uczniowi poranne ćwiczenia z operowania słowami wizualizacji negatywnej energii (manifestacja w pierwszym kręgu – Ciemność) w Salach Podziemnych leżącego opodal Tagary Szarej, tajemniczego, samotnie stojącego Wzgórza Magii.

Nie pierwszy to przecież raz miał odbywać medytacje i ćwiczenia w odwiecznych lochach miejsca świętego dla wszystkich, którym nieobca była jakaś odmiana sztuki magicznej, jednak dziś czuł szczególną suchość w gardle i czczość w żołądku. To chyba niepokój, aby dobrze wypaść przed samym Mistrzem z Czarnej Gildii. Obojętnie minął grupę gwardzistów, spieszących z przepustki do przyklasztornych koszar wzniesionej na szczycie świątyni Dagonina Białego – tutaj zawsze panował rozejm nawet między śmiertelnie wrogimi szkołami magii – i zanurzył się w chłodny mrok podziemi, zaczynających się za portalem Kamiennego Węża.

Salę Nocy Bez Gwiazd odnalazł szybko, lecz zdziwiło go, że nie zastał tu swego nauczyciela. Już obracał się, by wyjść i poczekać na Zark Hara na zewnątrz, przy wejściu do tej części podziemi, gdy naraz zaczęło dziać się wkoło coś dziwnego. Otaczająca go ciemność poczęła gęstnieć i mrocznieć, delikatnie lecz stale coraz mocniej falując i tym przenikającym wszystko rytmem porywając go z sobą. Zrozumiał, że nadszedł już czas i że to jest jego PRÓBA.

Uwaga: Akapity poprzedzone symbolem ★ zawierają wiadomości przeznaczone wyłącznie dla MG i pod żadnym pozorem nie powinni czytać ich gracze.

Inicjacja czarnoksięska

1-1 *Zawieszony w przestrzeni, gdzie nie ma drugorzędnych kierunków góra – dół, lewo – prawo, a są tylko kierunki odpowiednio – nieodpowiednio; gdzie nie jest ani jasno ani ciemno, a rzeczy nie są widziane lecz jawią się w swojej najodpowiedniejszej oczywistości:* tan Araven stoi w kręgu magicznego znaku ○. Powoli unosi się wzwyż i staje naprzeciw niego. Magiczny symbol rozpościera wielkie, ogniste skrzydła, przemieniając się we wspaniałego, majestatycznego ptaka płonącego wszystkimi kolorami i odcieniami ognia. Uwieńczony na głowie koroną z trzech gwiazd płonący olbrzym eksploduje feerią barw, rozdzielając się na orła, białego kruka, pawia, szarą synogarlicę, czarnego kruka, sowę i harpię. Ptaki przez chwilę zastygają bez ruchu, wspólnie tworząc kształt ptaka ognistego z którego powstały, po czym rozlatują się, siadając na magicznych znakach wielkiego rysunku (zob. Drzewo Magii ochriańskiej). Po zajęciu właściwego miejsca znikają. Arawen odczuwa, że musi stanąć na odpowiednim znaku, wybrać jeden z nich.

★ Jeśli czarnoksiężnik wybierze znak, na którym usiadł czarny kruk patrz 1-3, jeśli inny patrz 1-2.

1-2 Araven stoi na wybranym znaku. Nie czuje nic, a raczej nie czuje, aby było to właściwe. Może szukać dalej, choćby metodą prób i błędów. Ma przed sobą wiele innych możliwości.

★ Gdy już znajdzie znak, na którym usadł czarny kruk patrz 1-3.



1-3 Magiczny rysunek znika, pozostaje tylko wybrany znak, rozszerzający się ogromnie. Bohater czuje w sercu gęstniejącą magicznym zimnem ciemność. Poza okręgiem rozszerzonego znaku pojawia się wkoło, w równych odstępach od siebie, 8 przedmiotów. Trzeba opuścić znak by wybrać jeden z nich.

2-1 Te przedmioty to: świetlista laska (wykonana ze światła), czaszka ludzka, pęd rośliny (odpowiednie zdolności pozwalają rozpoznać jakiej)**, kryształowa retorta, tron** (nie da się go przemieścić, można jedynie na nim usiąść)**, dymiące wonnym balsamem srebrne kadzidełko na złotej miniaturze ołtarza, luneta** (znawca może określić ją bliżej)**, róża która naprawdę jest sztyletem** (rozpoznaje różę, lecz wie, że to sztylet)**. Przedmioty można oglądać, brać do ręki, sprawdzać. Nic się nie dzieje. Nie da się ich naruszyć, uszkodzić. Nic więcej nadto, co da się ustalić na pierwszy rzut oka** (specjalista widzi więcej: pęd rośliny, luneta)**, nie można odkryć.**

★ Jeśli Araven usiądzie na tronie, patrz 2-2, jeśli spróbuje wejść w obręb znaku ze świetlistą laską, patrz 2-3, z czaszką 2-6, z pozostałymi przedmiotami 2-4.

2-2 Ledwie siadłwszy na tronie odczuwa wobec siebie ogromną obcość, gniew, wściekłość i pogardę nieludzkiej dumy. Czuje wielki ból pod czaszką, jakby potężna i wroga wola chciała rozsadzić jego głowę na kawałki.

★ Bohater jest atakowany przemianą półboską: *Zabicie siłą woli.* Ewentualna śmierć oznacza definitywny koniec gry. Patrz 2-5.

2-3 Ze świetlistą laską nie sposób wejść w obręb znaku. Przy pierwszej próbie czuje, że jest to niemożliwe. Z wnętrza znaku uderza weń w mgnieniu oka czarny błysk – mroczna iskra.

★ Bohater jest atakowany czarem czarnoksięskim: *Czarny pocisk*, traktowanym jakby był rzucany przez czarnoksiężnika z 20 POZ. Ewentualna śmierć oznacza definitywny koniec gry. Patrz 2-5.

2-4 Mimo ponawianych prób nie może się to powieść.

2-5 O ile przeżył swoje niepowodzenia, może ponowić próby. Patrz 2-1.

2-6 Ledwie przekroczy linię otaczającą znak natychmiast odkrywa, że znajduje się po jej zewnętrznej stronie, zwrócony twarzą do środka okręgu. Czaszka leży w samym centrum znaku.

★ 3-0 Jeśli Araven nie pomylił się ani razu przy obu próbach (wybór znaku i wybór przedmiotu był udany za

pierwszym razem) patrz 3-1, jeśli pomylił się choć raz w jednej tylko próbie, patrz 3-2, jeśli popełniał pomyłki przy obu wyborach, patrz 3-3.

3-1 W centrum znaku pojawia się ktoś – przyniesiona czaszka unosi się ku górze, ciągnąc za sobą wyłaniającą się z mroku postać – właściwie widać tylko unoszące się za czaszką luźne, obszerne szaty w kolorze czerni z granatowym pobłyskiem, formujące się kształt ludzkiego ciała. Na ramieniu postaci siada czarny kruk, w ręku pojawia się kosa, pod stopą klepsydra. Araven znajduje się twarzą w twarz z tajemniczym przybyszem. Ten, nie biorąc zamachu, uderza go kosą prosto w serce. Trafia automatycznie. Ogarnięty falą skrzącej się ciemności czarnoksiężnik traci przytomność.

★ ...i zyskuje +1 do Mądrości, +2 do Inteligencji. Na razie niech pozostanie to w tajemnicy przed Graczem. Należy wykonać rzut % na 1/2 Inteligencji (ale bez uwzględniania nowego bonusu). Jeśli się powiedzie, Arawen zyska zdolność autorytatywnego rzucania czaru *Ciemność* gratis (bez odliczania na ten cel możliwości, uzyskanej dzięki wielkości współczynników Inteligencji i Mądrości). Za udane rozwiązania należy przyznać 5 PD. Patrz 4-0, potem 4-1.

3-2 Czaszka unosi się w górę i spogląda oczodołami na Aravena. Półelf czuje się dziwnie, ciemność wiruje w jego głowie. Mdleje.

★ Bohater zyskuje + 1 pkt Mądrości o ile rzut %, który wykona będzie niższy od 1/4 jego Inteligencji. MG porównuje te wartości w tajemnicy przed Graczem – na razie ew. premia jest tajemnicą. Wynik tego samego rzutu należy także porównać z 1/10 Inteligencji bohatera – to nie musi być robione w tajemnicy przed Graczem – niższy oznacza, że Araven zyska zdolność autorytatywnego rzucania czaru *Ciemność* gratis o ile na naukę tej zdolności poświęci 21 pkt PM. Można przyznać 1 PD za jedno trafne rozwiązanie. Patrz 4-0, potem 4-2.

3-3 Przestrzeń zaczyna odzyskiwać wymiary, zaczyna się robić ciemno...

★ Niestety, żadnych profitów. Patrz 4-0 potem 4-3.

4-0 Araven na powrót znajduje się w podziemiach Wzgórza Magii. Czeka tu już na niego Zark Har. Stary półork wie wszystko. (patrz odpowiednie punkty poniżej).

4-1 „Jestem z ciebie dumny, synu. Czas, abyś swą sztukę doskonalił w walce i śmiertelnym hazardzie życia awanturników. To najlepsza droga do potęgi i spełnienia wielkich ambicji magicznych. Gildii potrzebni są nowi, młodzi i poznający rzeczy nieznane członkowie. Niech mroczna moc będzie z tobą."

★ Słowa mistrza wróżą Aravenowi wielkie ułatwienia w przyszłości przy wstępowaniu do Czarnej Gildii. Jest dla członka jej rady młodym, obiecującym czarnoksiężnikiem.

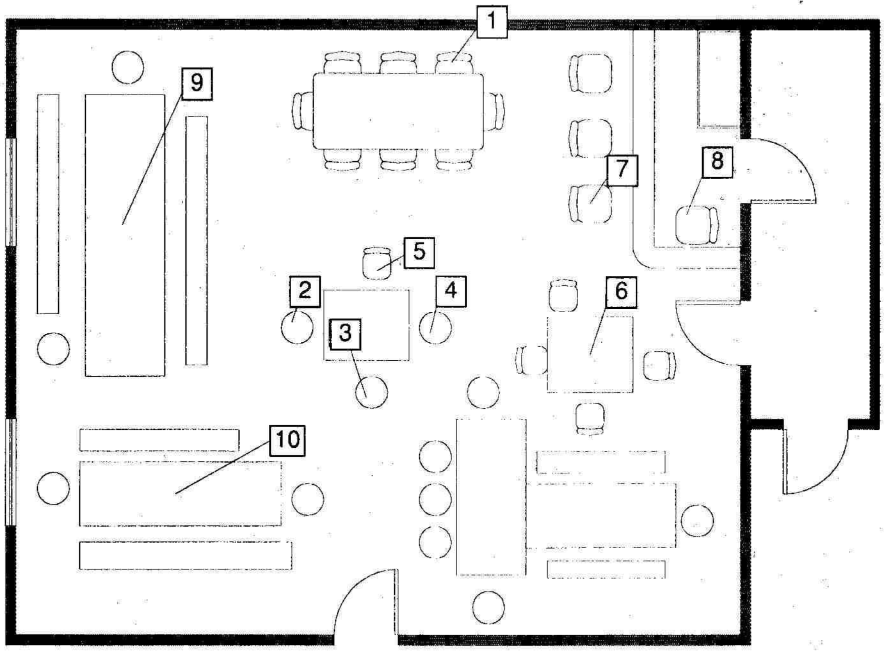
4-2 „Dobrze się spisałeś. Tak dalej, synu. Pełne niebezpieczeństw życie awanturnika na pewno pozwoli ci doskonalić zdobyte umiejętności i zdobywać nową wiedzę."

★ Jeśli rzut na 1/10 Inteligencji był udany, Zark Har powiadomi Aravena o możliwości nauczenia się autorytatywnego rzucania czaru *Ciemność* gratis. Na ew. szkolenie pod okiem mistrza musi zużyć 21 pkt PM (czego gracz nie wie przed szkoleniem – Zark Har może jedynie stwierdzić, że na ew. szkolenie potrzeba sporo PM. Jeśli nie skorzysta z okazji teraz, straci tę szansę). Wydatkowane pkt odpisz od amuletu Aravena.

4-3 „Niestety. Jesteś bardzo zdolny, lecz twoje serce śpi. Oby rozbudziły je trudy życia awanturników."

Droga do Ostrogaru

Czas wyruszyć do stolicy na spotkanie awanturników z całej Orchii, co roku odbywające się w świątecznym miesiącu Kart – ran na gwarnych placach i ulicach gigantycznego miasta Katana. To niepowtarzalna okazja, aby wespół z innymi nowicjuszami utworzyć grupę – bo tylko razem można próbować walczyć i wygrywać w okrutnym świecie złowrogiej magii, potworów, martwiaków i bezlitosnych wojowników.



5-0 Szczęśliwym trafem do Ostrogaru wyrusza młody rycerz, tan Estegez von Nesser, który na prośbę nauczycieli Aravena zgadza się, aby w drodze do stołecznego miasta towarzyszył mu początkujący czarnoksiężnik.

★ Czarny rycerz Estegez von Nesser (człowiek) przewozi pewne dokumenty w służbie świątyni Seta. Sa to trzy pergaminowe karty, jednostronnie zapisane szyfrowanym pismem. Treść raczej błaha – sprawozdania o rynku handlu niewolnikami w Tagarze Szarej. Estegez cały czas nosi je przy sobie. Współczynniki: POZ 2, CHAR pr. zły, ŻYW 138, SF 171, ZR 53, SZ 62, INT 111, MD 97, UM 67, CH 110, PR 143, WI (Set) 39, ZW 6; ODPORNOŚCI: 1-60, 2-66, 3-63, 4-73, 5-65, 6-40, 7-63, 8-59, 9-50, 10-40; Kopia ciężka – bł. 89, miecz długi lekki typowy – 107 (podwjnie biegły), Morning Star – 90, sztylet typowy – 79; zbroja płaszczyznowa typowa + tarcza; koń bojowy, muł z ekwipunkiem, pachołek na ośle.

5-1 Podróż mija szybko i szczęśliwie, niemal ostatni postój przed Ostrogarem. Pozostawiwszy konie i resztę zwierząt w stajni pod opieką sługi Estegeza, obaj podróżnicy wchodzą do obskurnej, ni to miejskiej, ni leśnej karczmy „Pod Złamaną Siekierą". Właśnie zachodzi słońce.

★ Oczywiście podróż wcale nie musi upłynąć spokojnie. Zależy to od inwencji Mistrza.

5-1. W karczmie (zob. rysunek).

Obskurna, półmroczna izba, gdzie do siedzenia za wielkimi ławami i stołami służą zarówno wytworne, choć brudne, krzesła, jak ławki oraz zydle z pni drzew (!). Za ławami rozsiadło się nieźle podchmielone towarzystwo orków – tutejszych drwali – niektórzy z nich z siekierami. Opodal drzwi przy szynkwasie stolik zawzięcie grających w karty krasnoludów. Stół na środku zajęty przez grupę zdaje się początkujących awanturników. Na wysokim krześle przy szynkwasie siedzi nieźle wstawiony samotny elf. Estegez idzie do stolika, zapraszając Aravena na obiad i zajmuje miejsce twarzą do sali. Właśnie są wnoszone pochodnie, by rozświetlić izbę po zachodzie słońca.

★ *1-tu usiadł Estegez; 2-wojownik I.; 3-zabójca; 4-wojownik II.; 5-mag; 6-stolik karciarzy (czterech); 7-złodziej (szpieg); 8-barman; 9 i 10-drwale*. Estegez ma przy sobie jedynie miecz oraz sztylet. Co prawda pozostał w zbroi (nie jest to zbyt wygodne w czasie jedzenia, jednak rycerze daleko trudniejsze rzeczy potrafią wykonywać w zbrojach), lecz tarczę pozostawił przy koniu.

Stolik pośrodku izby zajmuje nowo zawiązana drużyna awanturników. Mają już pierwsze zadanie – pewien kupiec, zainteresowany handlem niewolnikami w Tagarze Szarej, wynajął ich do zdobycia dokumentów przewożonych przez wskazanego Czarnego Rycerza (Estegeza). Wiadomo, że żaden rycerz niczego żywy nie odda, zatem nastawieni są na walkę, w której, wykorzystując zaskoczenie, przewagę liczebną i magię chcą pokonać (zabić) posłańca. Zasadzkę przygotowali w tej karczmie.

Obaj wojownicy: ludzie – współczynniki: POZ 2, CHAR chaot. zły, ŻYW 124, SF 141, ZR 82, SZ 73, INT 87, MD 112, UM 39, CH 84, PR 58, WI (Nata-Kranta) 39, ZW 2; ODPORNOŚCI: 1-54, 2-60, 3-58, 4-55, 5-45, 6-45, 7-45, 8-45, 9-56, 10-36; topory typowe bojowe – bł. 81; kolczugi ciężkie.

Zabójca: półork – współczynniki: POZ 3, CHAR praw. zły, ŻYW 126, SF 176, ZR 95, SZ 98, INT 87, MD 81, UM 48, CH 76, PR 62, WI (Katan) 27, ZW 3; ODPORNOŚCI: 1-56, 2-60, 3-64, 4-48, 5-35, 6-87, 7-60, 8-60, 9-60, 10-60; daga – bł. 98; skóra gruba

Mag: elf – współczynniki: POZ 0, CHAR ntr. zły, ŻYW 90, SF 86, ZR 75, SZ 72, INT 139, MD 100, UM 115, CH 83, PR 61, WI (Bell) 28, ZW 2; ODPORNOŚCI: 1-71, 2-67, 3-40, 4-37, 72, 6-35, 7-35, 8-35, 9-62, 10-69; sztylet typowy – bł. 70; ubranie podróżne zwykłe. UWAGA: ma w amulecie tylko 2 pkt PM (!), zna czary *Magiczny pocisk* i *Płonące dłonie*.

Elf przy barze to szpieg świątyni Seta, średniopoziomowy złodziej. Udaje pijanego. Ma przy sobie magiczny przedmiot *Oko nocy* – czarny kamień, który po rzuceniu na ziemię (1) zaczyna promieniować ciemnością jak w efekcie czaru *Ciemność* (czarnoksięski, I krąg) (2) na czas 10 + 2k10 rund (3). Siła i zasięg roztaczanej ciemności jak przy 25 POZ rzucającego (4). Po wyczerpaniu mocy kamień rozsypuje się na niemagiczny pył (5).

Barman (półolbrzym) został opłacony przez zamachowców – nikt nie będzie przeszkadzał w próbie zabicia czarnego rycerza, jak i też nikt nie będzie pomagał. Dotyczy to także drwali, którzy jednak mogą się uaktywnić, nawet dość gwałtownie, jeśli będą widzieć dobijanie pokonanego półorka. Jeśli zginie w walce, to trudno, ale przyglądać się morderstwu...

5-2 Na stole szybko pojawiają się zamówione jadło i napitek. Naraz na cały głos odzywa się, półork siedzący przy sąsiednim stole wstając i sięgając po dagę: „Doprawdy, nie ścierpimy tu dłużej zapuszkowanej świni, która zabiła mego ojca i ukrzywdziła srodze mą siostrę! Pomóżcie pomsty dokonać, druhowie!". Wraz porywają się z sąsiednich pniaków wojownicy, elf siedzący plecami pochyla się, jakby coś czytając. Widząc na co się zanosi, Estegez dobywa miecza, mówiąc „Klnę się na Seta i rycerski honor...". W tym momencie rozlega się niewyraźny, stłumiony odgłos, a potem całą karczmę napełnia ciemność.

★ Szpieg kapłanów Seta niepostrzeżenie rzucił o ziemię *Oko nocy* i teraz chyłkiem, trzymając się kontuaru, zmierza ku drzwiom do kuchni. Magia przerwała elfowi czytanie formuły *Magicznego pocisku*. Cała grupa przeciwników stanęła w kompletnym zaskoczeniu w pół skoku do czarnego rycerza i jego towarzysza. Nim na coś się zdecydują miną 1-3 rundy. Estegez wyciągnął miecz i postąpił pół kroku w przód, starając się, o ile to możliwe (zależy gdzie siedzi), zasłonić Aravena. Jedynie czarnoksiężnik widzi wszystko nadal normalnie. Inicjatywa należy do niego.

Możliwości są różne. A) Czarnoksiężnik wyprowadzi Estegeza na zewnątrz (drzwi kuchenne), gdzie zaniepokojony giermek już wyprowadził konia pana. Kiedy będzie ju na rumaku, z kopią, tarczą i pełnią rynsztunku – nie odważą się zaatakować go. Chyba że mag wyjdzie poza karczmę ze *światłem*, aby przeczytać formułę zaklęcia. Tam też rycerz może próbować wyzywania na pojedynek. B) Próba wyeliminowania jak największej liczby przeciwników magią bądź bronią – zwłaszcza zatrutym sztyletem. C) Wszelkie inne sensowne rozwiązania.

5-3 Każde udane rozwiązanie przynosi Aravenowi przyjaźń czarnego rycerza, niebagatelny dar człowieka honoru.

5-4 W Ostrogarze rozchodzą się drogi Estegeza i Aravena. Czarnoksiężnik może udać się na poszukiwanie towarzyszy nowych przygód.

★ Punkty Doświadczenia należy przyznać podług zasług Aravena. Pomocne są tu reguły ze strony 7 i 8 *Magii i Miecza* nr 2/93.

Drzewo Magii ochriańskiej

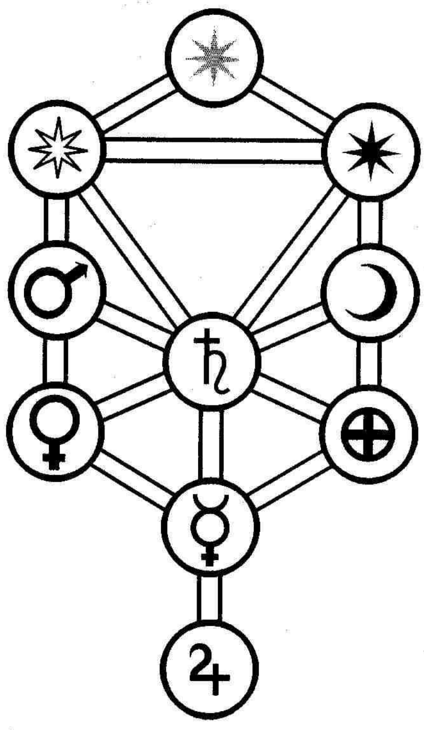
Próba magiczna Aravena jest raczej zadaniem na intuicję i wczucie w wybrany rodzaj magii niż typową zagadką. Wyobraźnia powinna być w niej bardziej pomocna (uwaga MG, w tej mierze wiele zależy od plastyczności i kolorytu twoich opisów!) niż czysto słowna kalkulacja.

Symbole, występujące w próbie są raczej proste (szczególnie pojawiające się w trafnych odpowiedziach dla czarnoksiężnika), a ewentualna niejasność szczegółów i pewna zagadkowość całości jest jak najbardziej wskazana w przypadku Gracza, jednak dla wygody MG warto podać całościowe objaśnienie pojawiającej się symboliki.

★ Symbol ⊙ oznacza zazwyczaj Słońce. W podziemiach jest też znakiem Magii, rozumianej jako całość niezwykłej mocy, pojawiającej się w ochriańskiej sferze egzystencji. Ognisty ptak – Feniks Simurg – symbolizuje moc jej skupionej w jedność wielości. Uwieńczony Koroną Trzech Gwiazd jest królem świata, lecz moc ukoronowania jest wciąż niedostępna dla istot tej sfery. Ptak rozdziela się na 7 ptaków, symbolizujących dla istot ziemskich siedem danych im rodzajów magii.

Ptaki przemieniają się w gałęzie Drzewa Magii ochriańskiej – symbol dostępności mocy magicznej dla istot niedoskonałych, wykład właściwości i zależności, jakimi opatrzona jest magia śmiertelnych stworzeń poddanych władzy czasu. Drzewo znów jest zwieńczone Koroną Trzech Gwiazd – marzeniem i celem władających magią.

Wybór przedmiotu symbolizuje zgodność środka z istotą, użytego narzędzia ze sposobem czarowania (i, co tu ukrywać – zżycia używającego magii ze swą sztuką) – jest przejściem z poziomu idei – do ziemskiej, codziennej praktyki.



Symbole:

astr. znak Jowisza, orzeł, kadzidło na ołtarzu – oznaczają magię Kapłanów (darowaną przez Bogów);

astr. znak Merkurego, biały kruk, świetlista laska – oznaczają magię Magów;

astr. znak Wenus, paw, róża sztylet – oznaczają magię Iluzjonistów;

astr. znak Ziemi, szara synogarlica, pęd dębu – oznaczają magię Druidów;

astr. znak Saturna, czarny kruk, czaszka – oznaczają magię Czarnoksiężników;

astr. znak Księżyca, sowa, luneta astronomiczna – oznaczają magię Astrologów;

astr. znak Marsa, harpia, retorta – oznaczają magię Alchemików;

astr. znaki Urana, Neptuna, Plutona, Trzy Gwiazdy – oznaczają magię trzech Mocy (Zielonej, Czerwonej i Czarnej) Kryształów Czasu.

Półbóg – astr. znak Jowisza, orzeł, tron – aspiruje do roli Boga, korzysta z magii boskiej.

HATTIN

DEUS IN NOMINE TUO

„Deus in nomine Tuo". Z tym zawołaniem przez blisko dwa wieki chrześcijańscy rycerze podejmowali wyprawy na Bliski Wschód w obronie Grobu Świętego przed bezecnymi rękami muzułmańskiego antychrysta.

Od 638 roku Jerozolima, Święte Miasto chrześcijan (muzułmanów także), znajdowała się pod panowaniem Arabów. W przededniu pierwszej wyprawy krzyżowej w 1096 roku muzułmanie władają ponadto: Mezopotamią, Iranem, Azją Mniejszą, Syrią, Palestyną, całą północną Afryką. W Europie ich wpływy sięgają Pirenejów. Cesarstwo Bizantyjskie po klęsce pod Mentzikertem w 1071 roku w oczach zachodnich chrześcijan straciło prawo – przywilej obrony wiary na wschodzie.

Wszyscy wiemy jak to w 1095 roku na synodzie w Clermont papież Urban II wezwał wiernych do ratowania wschodnich chrześcijan. Głośny krzyk „Deus le volt" z tysięcy gardeł był znakiem, że Grób Chrystusa wkrótce będzie miał swoich obrońców. Nie będziemy w tym miejscu opisywać szczegółowo kolejnych wypraw krzyżowych, których było aż siedem (oczywiście, tych na czele których stali monarchowie europejscy). Takie informacje każdy z zainteresowanych znaleźć może w literaturze polskiej i zagranicznej.

Jacy byli owi „milites Christi" – „Żołnierze Chrystusa"? Czy było rzeczywiście tak, jak pisał w swej kronice Rudolf z Caen? Czy „przyjąwszy krzyż wyrzekli się siebie i wystawili swe ciała na utrapienie z miłości do Boga"? Czy porzuciwszy bezpieczne i spokojne domy w Europie szli jedynie po to, by zwyciężać i ginąć w imię Boże. Chrześcijańscy kronikarze w oczywisty sposób gloryfikują wyczyny rycerzy krzyżowych. Zwłaszcza pierwsza wyprawa krzyżowa opisywana jest we wszystkich kronikach jako pasmo ciągłych zwycięstw i bohaterskich czynów. Ale zacznijmy od początku.

PIERWSZA WYPRAWA KRZYŻOWA 1096 – 1099

Wybaczcie, że pominę opis tzw. wyprawy ludowej Piotra z Amiens z jego kilkunastotysięczną hałastrą i biedniejszym rycerstwem. Dość na tym, że skończyła się ona dla biorących w niej udział tragicznie. Po klęsce pod Nikodemią Piotr uratował się jedynie z garstką ludzi. To nie prości rycerze czy biedni ludzie mieli być bohaterami wypraw. Według kronikarzy najodważniejszymi, najbardziej doświadczonymi i najbardziej wielkodusznymi uczestnikami wyprawy byli jej wodzowie. Każdy z nich był wzorem feudalnych cnót, wzorem siły, zręczności, męstwa – o ile nie należał do wrogów Pana feudalnego, któremu służył kronikarz.

Miejscem, w którym zbierali się krzyżowcy był Konstantynopol. Baronowie wraz ze swoimi wojskami przybywali do niego z różnych części Europy. Z południowej Francji, Lotaryngii, Normandii, Flandrii, południowej Italii i Niemiec. Wojska z południowej Francji prowadził Rajmund IV hrabia Tuluzy – wysuwany przez papieża na świeckiego wodza wyprawy. Ocena tego feudała nie jest prosta. Jego postępowanie wskazuje, że był próżny, uparty, chciwy. Jednak jego wykwintne maniery robiły duże wrażenie. Książe Gotfryd z Buillon prowadził ze sobą liczny hufiec z Dolnej Lotaryngii. Dzięki swojej sile, urodzie, miłemu sposobowi bycia oraz licznej armii zyskał wielki autorytet. Gotfryd był bowiem wysokim, dobrze zbudowanym mężczyzną o jasnych włosach i blond brodzie. Słowem ideał północnego rycerstwa. W rzemiośle rycerskim nie błyszczał, a siłą charakteru ustępował swemu młodszemu bratu, Baldwinowi. Sam Baldwin również dołączył do wojsk brata. Był on niewątpliwie jedną z barwniejszych postaci wśród krzyżowców. Przeznaczony przez rodzinę do stanu duchownego, nie otrzymał ani skrawka rodowych posiadłości. Sutanna nie była mu jednak pisana. O ile Gotfryd urzekał swoim wdziękiem, Baldwin zachowywał się wyniośle i chłodno. W przeciwieństwie do brata lubował się w zbytku i w kobietach. Perspektywę wyprawy krzyżowej przywitał z radością. W drogę zabrał swą żonę, Normankę Godwerę z Tosni i swoje dzieci. Wyraźnie nie zamierzał wracać. Wiecznie żądnych przygód potomków Wilhelma Zdobywcy prowadził z Normandii książę Robert (najstarszy syn Wilhelma). Z Flandrii z nielicznym, lecz ponoć najwartościowszym wojskiem szedł na krucjatę Robert II. Bardzo dobre i liczne oddziały prowadzili ze sobą Boemund z Tarentu i jego bratanek Tankred. Byli to Normanowie z południowej Italii, potomkowie samego Roberta Guiscarda. Duchowym przywódcą wyprawy był biskup Ademar le Puy, który jako jedyny potrafił pogodzić często rozbieżne interesy baronów. Wszyscy wymienieni „z miłości do Boga i dla rozszerzenia jego nauki wyruszyli z dalekich krajów do Jerozolimy" pisze Anonim w swojej kronice. Dodatkowo wyprawa krzyżowa miała być areną wspaniałych czynów rycerskich, jako że w walce z niewiernymi nie obowiązywały surowe przepisy swoistego kodeksu rycerskiego, obowiązującego w Europie. Warto w tym miejscu przytoczyć fragment kroniki Rudolfa z Caen, opisujący szlachetność i subtelność duszy Tankreda, który to miał bardzo cierpieć widząc, że rycerski sposób życia jest niezgodny z nauką Ewangelii – „...ponieważ Pan nakazuje temu, kogo uderzono, aby nadstawił drugi policzek, rycerskie zaś zasady nakazują nie oszczędzać krwi nawet krewnego. Pan uczy, żeby oddać koszulę i wierzchnią odzież potrzebującym, rycerska zaś powinność nakazuje zabrać wszystko, co ma". Którą ewentualność wybrał Tankred, wiemy. Najlepszą odpowiedzią jest jego postępowanie w czasie zdobycia Jerozolimy. On i jego ludzie rabowali samą Świątynię Salomona, wydłubując mieczami kamienie szlachetne ze ścian i kolumn. O zgrozo!

Nie gorszy był też i Boemund, który po zdobyciu Ma'arrat an-Numan nakazał wszystkim muzułmanom zgromadzić się w jednym domu, jeżeli chcą uratować swoje życie. W tym czasie jego ludzi grabili pozostałe domostwa. Po wykonaniu tych rutynowych czynności kazał część zgromadzonych pozabijać, a resztę sprzedać w niewolę. Ale też i nie ma się co dziwić. W końcu to Normanowie.

O wiele większą wartość od samego złota i drogich kamieni przedstawiała ziemia. Zdobycie miasta i założenie własnego państewka – oto cel sam w sobie dla walecznego barona. Teoretycznie ten, który pierwszy zdobył miasto stawał się jego faktycznym władcą (istniał jeszcze problem zwierzchności Cesarstwa). Ale nie było to regułą. Podany niżej przykład ukazuje panujące stosunki między chrześcijańskimi sojusznikami. Po zwycięskiej kampanii w Azji Mniejszej we wrześniu 1097 roku od głównej armii odłączyli się dwaj baronowie. Baldwin zdecydował się założyć własne księstwo, zaś Tankred był gotów osiąść w każdym miejscu, które uzna za najkorzystniejsze. Wydaje się być wątpliwe, by obaj działali w porozumieniu. Pierwszy z obozu wyruszył Tankred z oddziałem 100 rycerzy i 200 piechurów. Natychmiast w ślad za nim podążył Baldwin z 500 rycerzami i 2000 piechurami. Dla obu celem było miasto Tars. Pierwszy przybył pod miasto Tankred, po kilku dniach muzułmanie poddali miasto i Tankred tryumfując wkroczył w mury miejskie. Niebawem nadciągnęła do bram Tarsu armia Baldwina, „pukając" delikatnie do bram. Mając skromną przewagę liczebną, książę z Dolnej Lotaryngii szybko przekonał bojowego Normana o tym, komu należy się miasto. Pod wieczór, gdy nad miastem powiał już proporzec Baldwina, przybyły posiłki dla

Tankreda (300 Normanów). Baldwin nie zamierzał ich wpuścić. Zawiedzeni Normanowie rozbili obóz pod miastem. Tymczasem w nocy muzułmanie, którzy zdążyli już zebrać siły, zaatakowali śpiących pod murami, wszystkich zabijając. Wspaniały przykład współpracy w imię Boże.

Pozostawmy jednak wspomnianych baronów ich własnemu losowi i wróćmy do samej wyprawy. Po zwycięstwach pod Nikeą, Doryleum, Antiochią w czerwcu 1099 roku krzyżowcy stanęli pod bramami Świętego Miasta. Od dnia przybycia, 7 czerwca, przystąpiono do oblężenia. Jerozolima nie była jednak małym miastem. Już w starożytności uchodziła za wielką twierdzę, zaś w średniowieczu była niewątpliwie jedną z największych. Nieudany szturm na mury 15 czerwca wlał w serca małodusznych niepewność i zwątpienie. Do kolejnego szturmu przygotowano już staranniej. W ścisłej tajemnicy wybudowano dwie wielkie beluardy (machina oblężnicza, umożliwiająca przejście atakujących nad murami). Co charakterystyczne, Rajmund hrabia Tuluzy wybudował swoją, zaś Gotfryd swoją. Do generalnego szturmu przystąpiono dopiero 14 lipca. Tym razem dzięki beluardom krzyżowcom udało się dostać za mury. Do późnego wieczora miasto spłynęło krwią niewiernych. Cel wyprawy został osiągnięty i jasnym stało się, że łacinnicy na długo zagoszczą na Bliskim Wschodzie.

Wkrótce na gruzach arabskiego panowania powstały frankijskie państewka. Od północy: hrabstwo Antiochii, hrabstwo Trypolisu i najważniejsze, nadrzędne w stosunku do dwóch wymienionych Królestwo Jerozolimskie. Pierwszym królem jerozolimskim został Baldwin z Bouillon pod imieniem Baldwina I.



Niewątpliwy sukces pierwszej wyprawy krzyżowej do dziś dnia różnie jest oceniany przez historyków. Nie ulega jednak wątpliwości, że agresja łacinników nie była doceniana przez ówcześnie podzielonych muzułmanów. Ich kronikarze, pisząc o pierwszej wyprawie krzyżowej opisują ją jako mało znaczący epizod graniczny. Wkrótce po tym, jak okazało się, że krzyżowcy zajęli najżywotniejsze części Palestyny i Syrii, muzułmanie zorientowali się w zagrożeniu, ale nie byli groźni ze względu na rozbicie wewnętrzne. Gdy jednak w drugiej połowie XI wieku znalazł się ktoś taki, jak Saladyn, nad bytem krzyżowców na Bliskim Wschodzie zawisło śmiertelne niebezpieczeństwo.

HATTIN

5 lipca 1187 roku na wzgórzach Hattin rozegrała się jedna z najtragiczniejszych bitew w historii Królestwa Jerozolimskiego. W jej wyniku cała chrześcijańska armia młodego królestwa przestała istnieć. Król i jego najprzedniejsi baronowie dostali się do niewoli. Po 88 latach od zdobycia Jerozolimy w czasie pierwszej krucjaty, Święte Miasto znowu dostało się w ręce antychrysta. Kolejne krucjaty podjęte m.in. przez Ryszarda Lwie Serce, Fryderyka Barbarossę, Fryderyka II, Filipa Augusta czy też Ludwika IX nie były w stanie odzyskać strat, jakie odniosło państwo łacińskie po bitwie pod Hattin.

Późnym popołudniem 2 lipca 1187 roku chrześcijanie rozbili obóz w Seforis (Palestyna Północna). Armia krzyżowców liczyła około 15 600 ludzi. Trzon armii stanowiła ciężka jazda rycerska w sile kilku tysięcy koni. Wojsko prowadził sam król Jerozolimy – Gwidon Lusignon. Towarzyszył mu kwiat

ówczesnego rycerstwa: Rajmund hrabia Trypolisu, Balian z Ibelinu, Renald z Chatillon („Największy rozbójnik" – napadł swojego czasu na samą Medynę), Onufry z Toronu – wielki mistrz Joanitów, Gerard de Rideford (wielki mistrz Templariuszy) oraz wielu innych znakomitych rycerzy.

Sytuacja na granicy Królestwa wymagała orężnych rozstrzygnięć. Sam Salah ad-Din (Saladyn syn Dina), władca zjednoczonych wschodnich muzułmanów, zmuszony wiarołomstwem łacinników, prowadził na wojnę 18-tysięczną armię. Po blisko wiekowej obecności łacinników w Palestynie nad ich głowami zawisło największe z dotychczasowych zagrożeń – możliwość zupełnej klęski wiary chrześcijańskiej na Bliskim Wschodzie.

Mimo że armia muzułmańska tylko nieznacznie przewyższała liczebnością wojska krzyżowców (18 000/15 000), Saladyn nie zamierzał unikać starcia. 1 lipca rozpoczął oblężenie miasta Tyberiady. Po dwugodzinnym szturmie miasto padło, lecz hrabina Eschiva (żona hrabiego Rajmunda), wysławszy do męża gońca z wiadomościami o sytuacji, broniła się w zamku wraz z pozostałymi przy życiu rycerzami z osobistej świty. 2 lipca, podczas rady wojennej zwołanej w namiocie króla Gwidona, zabrał głos Hugon z Tyberiady, najstarszy z pasierbów hrabiego Rajmunda, nalegając, aby bezzwłocznie pośpieszono na pomoc jego matce. Przerwał mu jednak Rajmund: „Do mnie należy Tyberiada" – rzekł – „a także moja żona oraz mienie i nikt nie straci tyle, co ja, jeżeli miasto i zamek padną. Jeżeli niewierni zagarną Tyberiadę – gród mój, moją żonę i sługi moje wraz z całym mym dobrem – to niech zagarną. Wolę utracić to, niż całą ziemię...". Następnie przekonywał jakim szaleństwem byłoby ruszać na odsiecz Tyberiadzie. Odległość od Tyberiady do Seforis (miejsca, w którym rozbili obóz krzyżowcy) wynosiła 30 km. W warunkach europejskich nie byłaby to odległość duża. Jednak wyobraźmy sobie jaką wartość bojową posiadałaby armia zakutych od stóp do głów rycerzy po całodziennym marszu przy temperaturze powietrza dochodzącej do 40 stopni.

Argumenty hrabiego przekonały wielu baronów i samego króla, jedynie mistrz Templariuszy pozostał nieugięty – „Widzę wilczą sierść." – zakpił. Rada Królewska postanowiła oczekiwać ataku Saladyna przy źródłach Seforii. Miejsce na obozowisko było wprost wymarzone. Równina o licznych źródłach słodkiej wody z doskonałymi pastwiskami dla wierzchowców. Jak się wkrótce okazało, nie była to decyzja ostateczna. O północy do namiotu królewskiego wszedł skrycie mistrz Templariuszy i krzyknął: „Panie, wierzycie temu zdrajcy, który taką daje Wam zdradę. Grożą Wam wielka hańba i nagany, jeżeli dopuścicie, żeby o kilka mil od Was odebrano Wam gród.... I wiedzcie, że Templariusze złożą swoje białe płaszcze i zostawią wszystko, co mają skoro nie została pomszczona hańba, którą okryli się Saraceni." (Miał na myśli śmierć 100 templariuszy i 90 joanitów przy samobójczej szarży na kilkunastokrotnie silniejszy oddział muzułmanów w potyczce pod Nazaretem 1 maja.)

Król posłuchał wielkiego mistrza, wydał rozkaz zwijania namiotów i wyruszenia pochodem w środku nocy. Biedny król Gwidon zawsze słuchał ostatniej rady, a zwłaszcza wypowiedzianej tak stanowczo. Baronowie, którzy pobiegli do namiotu królewskiego po wyjaśnienia srogo się zawiedli, gdyż król nawet nie pozwolił im wejść. Waleczny, lecz mało rozsądny Gerard de Ridefort mógł być z siebie zadowolony.

Tymczasem, jak podają kronikarze, noc była pełna złowieszczych znaków. Ponoć konie nie chciały pić, a stara wiedźma obiegła obóz, rzucając uroki. Nie zważając na to, krzyżowcy ruszyli późną nocą w kierunku Tyberiady. W awangardzie szedł ze swym wojskiem Rajmund, w środku na czele trzonu armii jechał król, w ariergardzie podążali zaś Templariusze, zamykając całą kolumnę.

Od samego początku krzyżowcy poruszali się w ślimaczym tempie. Do południa 4 lipca przebyli niecałe 10 km. Dodatkowym problemem okazała się coraz częstsza obecność drobnych oddziałów muzułmańskich. Ich lekka jazda ze wszystkich stron ostrzeliwała kolumnę krzyżowców z bezpiecznej dla siebie odległości, główną uwagę skupiając na templariuszach. Już koło południa, gdy słońce było w zenicie, zaczęły pojawiać się pierwsze oznaki zmęczenia w szeregach rycerstwa frankijskiego. Zapasy wody okazały się niewystarczające. Teren, przez który przechodziła armia krzyżowców był kamienistą pustynią, pozbawioną zupełnie wody i otoczoną z dwóch stron stromymi zboczami gór. Również dno doliny było mocno pofałdowane, przez co rozciągnięta kolumna nieustannie rwała się, tworząc dużą ilość małych grupek rycerstwa. Jedyną nadzieją dla rycerzy było to, że szli do Tyberiady, która leżała nad wielkim jeziorem Genezaret – szli do wody! Pod wieczór odległość do jeziora wynosiła niecałe 8 km i wydawało się, że mimo ogromnego wyczerpania wojsk cel zostanie osiągnięty. Tak się jednak nie stało i to znów za sprawą Gerarda de Ridefort. Poprosił on bowiem króla o postój, tłumacząc go skrajnym wyczerpaniem jego ludzi, którzy najwięcej ucierpieli od saraceńskich łuczników. W tym czasie armia osiągnęła wysokość wsi Hattin. Na wzgórzu wyraźnie rysował się kształt studni. Król nakazał postój, przystąpiono do rozbijania obozu. Jednak już wkrótce okazało się, że studnia jest wyschnięta, a w najbliższej okolicy nie było kropli wody. Tymczasem Saladyn, pozostawiwszy kilkuset ludzi do blokady Tyberiady, pod osłoną zmroku zbliżył się do obozu królewskiego. Nie miał problemu z otoczeniem zamkniętych na płaskowyżu wojsk krzyżowych. Część swych oddziałów przeznaczył do nękania obozujących, sam zaś z resztą wojsk spędził noc w pełnej zieleni dolinie. Wcześniej kazał jeszcze podpalić wszystkie zarośla wokół obozu franków, aby nie dać im wytchnienia. Ogień płonął całą noc, a w niektórych miejscach płonął nawet w ciągu dnia. O świcie pod osłoną ciemności Saladym ugrupował swoje wojska, szykując się do rozstrzygającej bitwy. Sam dowodził centrum, prawe skrzydło oddając swemu bratankowi Taki ad-Din'owi, lewym skrzydłem dowodził Kukburi. Z nastaniem świtu muzułmanie ruszyli do ataku. Lekka jazda, wzmocniona piechotą i przybocznymi oddziałami Saladyna, falowymi atakami próbowała zgnieść zamknięte w matni wojska frankijskie. Po pierwszym starciu chrześcijańska piechota została zepchnięta na pagórek, otoczony pierścieniem ognia i wojsk nieprzyjaciela. Konnica frankijska wiernie stała przy boku króla, odpierając wszystkie ataki. Obecny w bitwie syn Saladyna miał co chwila krzyczeć „Pobiliśmy ich!", po czym w przerażeniu uciekał na widok atakującej konnicy frankijskiej. Sam Saladyn, wskazując synowi palcem czerwony namiot, tłumaczył, że dopóki on stoi, bitwa nie jest jeszcze wygrana. W końcowej fazie bitwy wszyscy rycerze zgromadzili się wokół monarchy na szczycie wzgórza, tocząc tam ostatnie walki. Gdy na wzgórze dostali się muzułmanie, rycerze i sam król leżeli na ziemi zbyt wyczerpani, by stawić jakikolwiek opór, a nawet zbyt słabi, by dać znak o poddaniu się.

Wspaniałomyślny Saladyn darował życie i wolność zarówno królowi, jak i jego baronom. Jednak Renaldowi z Chatillon, który mimo swojego żałosnego położenia zachował swoją butę, własnoręcznie ściął głowę mieczem. Męczeńska śmierć spotkała także wszystkich wziętych do niewoli Templariuszy. Saladyn uważał ich bowiem za swych największych i najbardziej nieprzejednanych wrogów.

W ciągu prawie stuletniego wojowania na Bliskim Wschodzie krzyżowcy przegrali niejedną bitwę, żadna jednak z nich nie pociągnęła za sobą tak katastrofalnych skutków jak bitwa pod Hattin.

Po upadku Jerozolimy i większości ważniejszych twierdz, chrześcijanie z niepokojem wyglądali nawej krucjaty władców europejskich, a wici po Europie były już rozniesione.

Robert Sypek Sans Avoir
Warszawa, ul. Szwankowskiego 5/67

P.S. Widziałem szaleńców, którzy podjęli się próby stworzenia systemu i gry, dotyczącej trzeciej wyprawy krzyżowej Ryszarda Lwie Serce. Kibicuje im i życzę nam wszystkim, aby tak ciekawy okres w historii polityki, intrygi i wojen można było przeżywać jeszcze raz, siedząc nad mapą Ziemi Świętej.

LISTY

Dziękuję panom Markowi Gajdzikowi, Marcinowi Krystkowi i Jackowi Lenartowi za obszerny komentarz do zasad „Battle 1943-45". Wiele spośród uwag panów zostanie uwzględnionych przy redagowaniu ostatecznej wersji „zebranych" zasad gry. Ze swej strony prosiłbym jedynie o czytelniejsze pismo.

Przedstawimy Wam fragmenty jednego z nadesłanych przez Was listów.

Jestem entuzjastą historii wojskowości (II Wojna Światowa), więc interesują mnie gry strategiczno – wojenne, które odzwierciedlają pole walki i jednostki, walczące w danym okresie.

Zadowala mnie fakt istnienia grupy ludzi w Polsce, którzy postawili sobie zadanie propagowania i rozszerzania wiedzy wojskowej w postaci gier wojennych. Prawdziwy pasjonat gier wojennych, jakim jestem ja, napewno dostrzeże, że nie wystarczy studiowanie ciekawych książek historycznych, periodyków i publikacji, lecz powinno się także uzupełniać swoje swoje wiadomości na podstawie gier wojennych.

Z pełnym szacunkiem odnoszę się do wysiłku, jakiego dokłada pan i cała ekipa, aby tworzyć system i propagować gry wojenne. Mam wielką nadzieję, że KMGS w niedalekiej przyszłości zostanie samodzielnym pismem, a jego ekipa wywiąże się ze wszystkich obietnic jak najszybciej i jak najlepiej. Wiem, że macie niemało problemów z tą całą fantastyką (i innymi mądrościami), lecz pamiętajcie, że w waszych rękach leży przyszłość polskich gier wojennych. Sądze, że powinniśmy wszyscy razem stworzyć wielki i piękny świat gier wojenno – strategicznych, dlatego też chcę utrzymać z Wami stały kontakt listowny.

Z poważaniem Szymon Gornowicz

Nic dodać, nic ująć. Tego typu listów otrzymujemy bardzo dużo. Podtrzymują one naszego ducha walki, rzeczywiście naszym zamiarem jest propagowanie historii poprzez gry wojenne, a nie tworzenie zabawek z myślą li tylko o komercji. Samodzielne czasopismo „Taktyka i Strategia", które zamierzamy wydać w marcu będzie miało właśnie taki profil. Zamierzamy też zorganizować terenowy zjazd miłośników historycznych gier wojennych, z ogniskiem, kiełbaskami i grami terenowymi. Planowany termin to 30 kwietnia – 1 maja 1995 roku. Szerzej o tej imprezie w numerze 14 *Magii i Miecza.*

Jak obliczać straty jednostek przy bombardowaniu lotniczym? Czy liczyć straty z punktów siły wparcia artyleryjskiego czy z punktów siły w walce bezpośredniej? Gdyby należało odliczać straty z punktów siły w walce bezpośredniej, to artyleria nigdy by nie została zniszczona. Marcin Gwoździkowski

Odliczamy straty z punktów siły wsparcia artyleryjskiego, co pan sam logicznie uzasadnił.

Czy to prawda, że gra „Piotrków 1939" rozgrywana jest w pasie armii „Łódź" i Północnego Zgrupowania armii „Prusy" – przecież to ogromna ilość żetonów. Po stronie polskiej jest 7 dywizji i 3 brygady kawalerii, w skali batalionów to prawie 130 żetonów, po stronie niemieckiej jeszcze wiecej. To można rozegrać tylko w kilka osób. M. G.

To prawda, że gra przez nas wydana jest bardzo obszerna. Chcąc ułatwić jej rozegranie stworzyliśmy scenariusze opcjonalne, ograniczające ilość żetonów.

Czy jednostka rozpoznawcza polskiego II KA była jednostką pancerną (jak podaje pan Biegański w „Polskich Siłach zbrojnych na Zachodzie"). A jeżeli tak, to czy podlega ona warunkom z paragrafu 40.2? Piotr...

Pułk Ułanów Karpackich w całej kampanii włoskiej był jednostką zmotoryzowaną. Posiadał na swym wyposażeniu samochody pancerne Staghound (nie są to na pewno czołgi), a więc nie podlega on przepisom tegoż paragrafu. Dopiero pod koniec wojny, a częściowo nawet po jej zakończeniu pułk otrzymał na wyposarzenie czołgi. Polecam książkę „Pułk Ułanów Karpackich" panów Mentela i Radomyskiego, wydaną przez oficynę wydawniczą „Ajaks" z Pruszkowa.

Dlaczego w scenariuszu III – 17 września w 1, 2, 3 etapie wchodzą do gry jednostki niemieckie, skoro 1 i 2 etap należą do aliantów? Piotr...

Obawiam się, że doszło do pewnego nieporozumienia w rozumieniu przez Pana zasad rozgrywki. Otóż w każdym etapie wykonywane są ruchy przez obydwu graczy zgodnie z tabelą z numeru 4 *Magii i Miecza.* W scenariuszu III jako pierwsi ruszają się alianci, a po zakończeniu wszystkich ich ruchów i walk ten sam etap wykonują Niemcy i tak przez całą grę.

LISTY

Czy artyleria p-lot. i artyleria zmotoryzowana posiada strefy kontroli?

Każda artyleria zmotoryzowana posiada strefy kontroli, bez względu czy jest to artyleria p-lot., p-panc. czy polowa. Artylerią zmotoryzowaną jest ta, która posiada na ikonie jednostki pojazd samobieżny, np: Demag z niemieckich dywizji pancernych SS, M-7 Priest w artyleri polowej dywizyjnej i korpuśnej aliantów, M-10 Achilles z jednostek p-panc. czy też Wespe z jednostek artylerii polowej Niemców. Wszystkie typy artylerii zmotoryzowanej stojąc samotnie, walczą posiadanymi punktami wsparcia atryleryjskiego, zaś jednostki niezmotoryzowane walczą 1 ps, jeżeli stoją samotnie na atakowanym polu.

Czy artyleria posiada strefy kontroli?

Wspomniana powyżej artyleria zmotoryzowana posiada oczywiście strefy kontroli, niezmotoryzowana artyleria nie posiada stref kontroli.

Czy modyfikator, wynikający z wpływu stref kontroli ma wpływ na tworzenie stosów?

Modyfikator umocnień polowych przesuwa kolumnę, w której poszukujemy wyników walk o 1 na korzyść obrońcy, a nie dodaje punktów jednostce atakowanej. Przepis o dodawaniu jednego ps jednostce broniącej się w umocnieniach należy wykreślić z przepisów, zawartych w numerze 3 MiM.

Czy odpowiedzi na listy są zasadami gry, przyjętymi przy rozwiązywaniu zadań?

Tak.

Czy można w zadaniu nr 14 pozostawić zachodnią część miasta bez obrony, czy też jednostki II KA będą mogły wkroczyć do niego bez przeszkód?

To pytanie, jak też wiele innych, świadczy o tym, że nie do końca czytacie treść zadań. Już kiedyś pisałem w dziale listów, że autorzy ze swej strony nie mogą podawać Wam na tacy wszystkich danych, bo nie byłoby zabawy. Sami musicie interpretować różnego rodzaju informacje, zawarte każdorazowo w tekście.

Czy płaci się punktami ruchu za wejście na planszę gry?

Owszem tak, wydaje się przy tym jeden punkt ruchu bez względu na pole, na jakie się wchodzi. Nie można jednak wkraczać na pola niedostępne dla konkretnych jednostek. Przykładowo, nie można wprowadzać do gry czołgów czy artylerii przez bagna.

Co to oznacza „zamknąć drogę odwrotu jednostkom niemieckim" w zadaniu 13?

Zająć własnymi wojskami takie pozycje, by uniemożliwić nieprzyjacielowi odwrót z zajmowanego przez siebie terenu.

Czy lotnictwo bombowe może niszczyć miasta, np. w celu utrudnienia poruszania się po drogach lub dla odcięcia zaopatrzenia? Ile punktów ruchu wydaje się, przechodząc przez zniszczone miasto? D. W.

Na pierwsze pytanie odpowiedź brzmi – oczywiście tak, na drugie pytanie odpowiedź można znaleźć w tabeli punktów ruchu – +1 pr dla jednostek piechoty i +2 pr dla jednostek zmotoryzowanych. Jeżeli w wyniku bombardowania zniszczona zostanie droga w terenie „czystym", to koszt przejścia przez to pole wynosi tyle, ile koszt przejścia przez pole „czyste". Jeżeli zostanie zniszczona droga np. w terenie górskim, to koszt przejścia przez zniszczone pole wynosi tyle punktów ruchu, ile przewiduje tabela „Koszt poruszania się w terenie" dla danej jednostki. W tej konkretnej sytuacji np. czołgi nie będą mogły w ogóle przekroczyć takiego pola, dopóki nie zostanie ono naprawione przez saperów. Czas odbudowy zniszczeń (jednego pola) wynosi jeden etap. Usprawnienie i naprawa dróg w miastach zniszczonych w wyniku nalotów trwa dwa etapy.

KLUB GIER STRATEGICZNYCH I FABULARNYCH
Dom Kultury „SEM"
Zgierz, przy ul. Parzęczewskiej 21
Adresy kontaktowe:
Arek Staniak, ul Dąbrowskiego 101/122
Łódź, tel 42-68-25
Michał Kuligowski, ul Gałczyńskiego 27a BL 32 m.76
95 -100 Zgierz
tel. 16-62-66

Zadanie 17

Elementy 7 brytyjskiej Dywizji Pancernej, wykorzystując dogodny teren, starają się utrzymać wysunięty przyczółek, mający w przyszłości stanowić podstawę do szerokiego natarcia w kierunku południowym. Jednak położenie 7 DPanc. staje się z upływem czasu coraz bardziej skomplikowane. Spowodowane to jest pojawieniem się na skrzydłach dywizj brytyjskiej 10 DPanc. SS. Z informacji, uzyskanych od wziętych do niewoli Niemców wiadomo jest Brytyjczykom, że przygotowywane jest koncentryczne natarcie na przyczółek.
Jako dowódca niemieckiej dywizji pancernej SS, musisz tak pokierować atakiem, aby zlikwidować przyczółek lub w najgorszym przypadku odciąć go od zaplecza.

Przyznane punkty:	**maksymalnie**
– Za każde zdobyte pole miejskie **5 p**	25 p
– Za zdobycie mostu na Jeziorze Soberskim	10 p
– Za każdy inny zdobyty most **5 p**	10 p
– Za każdy zniszczony oddział brytyjski **2 p**	22 p
	suma 67 p
Za każdy brytyjski oddział odcięty od północnej krawędzi mapy (po fazie ruchu Brytyjczyków)	+1 punkt

Tabela ruchów

jednostka	pole początkowe	nr ruchu	pole walki w ruchu	pole końcowe	pole pościgu
II KPanc.SS					
Sztab 10DPanc SS					
I/10 PzR 10					
II/10 PzR 10					
I/21 PGR 10					
II/21 PGR 10					
III/21 PGR 10					
I/22 PGR 10					
II/22 PGR 10					
III/22 PGR 10					
p-panc 10					
10 Flak 10					
Sap. 10					
I/9 mot. 10					
II/9 mot. 10					
III/9 mot. 10					
1/I/10 AR 10					
2/I/10 AR 10					
1/II/10 AR 10					
2/II/10 AR 10					
1/III/10 AR 10					
10 Rozp. 10					
10 b.dz.szt. 10					
1 L.B.			2 L.B.		

Kolejność ataków

jednostka atakowana	jednostka atakująca
Sztab 7 DPanc.	
65 p-panc. 7	
Sap. 7	
15 p-lot. 7	
8 KRIH 7	
5 RHA 7	
1 RB/22 7	
1 RTR/22 7	
5 RTR/22 7	
5 RTDG/22 7	
3 RHA 7	

17

Imię: ....
Nazwisko: ....
Adres: ....
....

Wpisz swój adres wyraźnie!

Prosimy o czytelne pismo.
Dziękujemy!

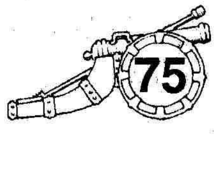
Początkowe rozmieszczenie jednostek :

Brytyjczycy

Sztab 7 DPanc.		2373
65 p-panc.	7	2435
Sap.	7	2435
15 p-lot.	7	2366
8 KRIH	7	2309
I/5 RHA	7	2420
II/5 RHA	7	2420
1RB/22	7	2334
1 RTR/22	7	2414
5 RTR/22	7	2398
5 RTDG/22	7	2376
I/3 RHA	7	2360
II/3 RHA	7	2360

Niemcy

W zadaniu bierze udział cała 10 DPanc. SS, jak również sztab II KPanc. SS. Dodatkowo strona niemiecka dysponuje 2 jednostkami Lotnictwa Bombowego (L. B.).
Jednostki niemieckie są ustawione dowolnie, na zachód od Jeziora Soberskiego i na północ od Loary (poza strefami kontroli jednostek brytyjskich).



KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH

Zadanie 18

Aliancka ofensywa przerwała linię frontu, ale głęboki zagon 7 Dywizji Pancernej hamowany jest przez bardzo trudny teren. Czołowe elementy tej dywizji mają przed sobą trzy kolejne duże przeszkody wodne do pokonania: Loarę, Ren i Jezioro Soberskie. Uchwycenie przepraw i przyczółków na tych przeszkodach umożliwi, po podciągnięciu głównych sił, kontynuację natarcia. Wiedzą o tym również Niemcy i właśnie dlatego odwodowa 10 DPanc.SS również zmierza w ten rejon. W tej sytuacji czołowe jednostki brytyjskie muszą jako pierwsze obsadzić ważne strategicznie punkty, a następnie utrzymać je do czasu przybycia pozostałej z tyłu części dywizji i korpusu.
Zadaniem Waszym jest zajęcie jednostkami 7 DPanc. miast i mostów oraz obronienie zajętych pozycji przed atakiem 10 DPanc.

Przyznane punkty: **maksymalnie**

- Za zdobycie i utrzymanie mostu na Jeziorze Soberskim .... 10 p
- Za zdobycie i utrzymanie pozostałych mostów **5 p** .... 10 p
- Za zdobycie i utrzymanie każdego z pól miejskich **5 p** .... 25 p
- Za niedopuszczenie jednostek niemieckich na wschód od Renu i Prutu .... 10 p
- Za niedopuszczenie jednostek niemieckich na wschód od Loary .... 10 p

suma 65 p

- Za każdą straconą jednostkę brytyjską .... -5 p (punkty ujemne).

Tabela ruchów

jednostka	pole bronione				
Sztab 7 DPanc.					
65 p-panc. 7					
Sap. 7					
15 p-lot. 7					
8 KRIH 7					
1 RB/22 7					
1 RTR/22 7					
5 RTR/22 7					
5 RTDG/22 7					
I/3 RHA 7					
II/3 RHA 7					

Imię: ....

Nazwisko: ....

Adres: ....

18

Wpisz swój adres wyraźnie!

Prosimy o czytelne pismo.
Dziękujemy!

Początkowe rozmieszczenie jednostek:

Alianci
Jednostki alianckie wchodzą na planszę z pola nr 2424 (pierwszy wchodzący do gry stos wydaje 1 punkt ruchu, drugi wydaje 1 1/2 punktu i ruchu itd.)

Niemcy
Jednostki niemieckie wchodzą z zachodniej krawędzi mapy.

Uwaga
W zadaniu nie uczestniczy sztab II KPanc.SS i cały 5 RHA

10 DPanc.

	PS	PR	ZO
Sztab II KPanc SS	3	15	
Sztab 10 DPanc SS	3	15	
I/10 PzR	16	10	
II/10 PzR	13	10	
I/21 PGR	8	10	
II/21 PGR	8	10	
III/21 PGR	8	10	
I/22 PGR	8	10	
II/22 PGR	8	10	
III/22 PGR	8	10	
10 p-panc.	7	12	
10 Flak	4	10	
Sap.	4	10	
I/9 mot.	4	10	
II/9 mot.	4	10	
1/I/10 AR	5	10	5
2/I/10 AR	5	5	5
1/II/10 AR	5	10	5
2/II/10 AR	5	5	5
1/III/10 AR	7	10	7
10 b.dz.szt.	12	10	
10 Rozp.	6	22	

	PS	PR	ZO
Sztab XXX KA	3	15	
Sztab 7 Dpanc.	3	15	
1 RTR/22	11	10	
5 RTR/22	11	10	
4 RTDG	11	10	
1 RB/22	6	10	
65 p-panc.	4	10	
I/3 RHA	5	10	5
II/3 RHA	5	10	5
I/5 RHA	5	10	5
II/5 RHA	5	10	5
Sap.	4	8	
8 KRIH	6	22	
15 p-lot.	2	8	

Zmiana systemu „Kart Jednostek"

Jak zapewne zwróciliście uwagę, od numeru 11. MiM nie publikujemy „Kart jednostek". Winni jesteśmy Wam pewne wyjaśnienia. Otóż formuła „Katr jednostek" przeżyła się w sytuacji, gdy równocześnie publikujemy tabele punktów siły dywizji i samodzielnych jednostek w scenariuszach. Jest jeszcze jeden powód, dla którego warto zrezygnować z tej formy opisu jednostek. Przypuśćmy, że w którymś z przyszłych numerów będziemy chcieli opublikować, podobnie jak w numerze 11, większą ilość żetonów. Przy 120 jednostkach, „Karty Jednostek" zajęłyby 4 strony, co daje nam 25-33% całej strategii. Nowa formuła zakłada, że przy zadaniach podane zostaną tabele zbiorcze dla stron konfliktu. Na stronie z zadaniami w numerze, który teraz czytacie, znajdują się właśnie takie tabele. Podana w nich została nazwa jednostki, jej siła i zasięg ruchu (a więc wszystko, co potrzebne). Równocześnie w tabelach jednostek (w scenariuszach) dorobiona zostanie kolumna „umocniony". Dzięki temu Wasze własne rozgrywki będą mogły odbywać się z użyciem poręcznych małych kartek, zamiast wielostronicowych litanii. Wszystkie tabele, które do tej pory opublikowaliśmy zostaną powtórzone. Zamierzamy też wydać „Księgę scenariuszy", obejmującą kilkanaście różnorodnych rozgrywek, przeznaczonych dla tych, którzy lubią długie wojenne posiedzenia, jak i dla tych, którzy preferują szybkie rozgrywki.

Ponadto w miarę ukazywania się na polskim rynku nowych pozycji, takich jak *Piotrków 1939, Hannibal, Kircholm*, publikować będziemy scenariusze i do tych gier.

Wojciech Zalewski

BATTLE 1943-45

Zasady - ciąg dalszy

54.0 Kutry Torpedowe (K. T.)

Są jednostkami morskimi, mogącymi w sposób bardzo skuteczny zwalczać jednostki nawodne przeciwnika, w tym głównie Grupy Desantowe i Okręty Transportowe.

54.1 Własne kutry torpedowe działają w fazie desantu morskiego przeciwnika, po zakończeniu wszystkich wykonywanych przez niego posunięć.

54.2 Kutry torpedowe posiadają 5 ps.

54.3 Zasięg kutrów torpedowych wynosi 15 punktów ruchu.

54.4 W celu zaatakowania przeciwnika K. T. muszą wejść na pole sąsiadujące z wrogiem.

54.5 K. T. mogą dowolnie wybrać obiekt ataku, przepływając pomiędzy grupami okrętów nieprzyjaciela, gdyż te nie posiadają stref kontroli. Wyjątkiem od tej reguły są dwie strefy kontroli Grup Wsparcia Artyleryjskiego (patrz walka z GWA).

54.6 K. T. mogą atakować dowolną liczbę obiektów morskich nieprzyjaciela, a jedynym limitem w tym względzie jest ilość posiadanych punktów ruchu.

54.7 Każdy atak na Grupy Desantowe i Okręty Transportowe „kosztuje" 3 pr.

Przykład (rysunek na następnej stronie):

K. T. atakują 10 Gr. Des., po czym płyną dalej, by zaatakować Grupę Desantową nr 11. Mijając 10 Gr. Des. wchodzą w zewnętrzną strefę kontroli XX GWA. Na każdym polu tej strefy muszą prowadzić walkę z GWA, by móc kontynuować misję. Jeżeli zostaną zmuszone do ucieczki, będą musiały atak chwilowo przerwać i wycofać się o dwa pola w kierunku z którego przypłynęły. Jeżeli przejdą jednak przez zewnętrzną strefę kontroli, będą mogły kontynuować misję i zaatakować 11 Gr. Des. Powracając do portu, K. T. znów będą zmuszone do walki z XX GWA i może się okazać, że zabraknie im punktów ruchu, by uciec do własnego portu.

54.8 Jeżeli K. T. nie zdążą po wykonaniu zadania powrócić do portów, mogą zostać zaatakowane przez nieprzyjacielskie L.S., L.B. lub GWA. W takim przypadku stosuje się przepisy dotyczące L.S., L.M. i GWA.

54.9 Walka Kutrów Torpedowych.

54.9.1 Atak K. T. na Grupy Desantowe i Okręty Transportowe.

siła atakowanej jednostki morskiej: 1-10

	rzut kostką	1	2	3	4	5	6
siła atakującego	1-5	-	-	-1	-1	-2	-2
	6-10	-	-1	-1	-2	-2	-3
	11-15	-1	-2	-3	-3	-4	-4
	16-	-2	-3	-4	-5	-6	-8

siła atakowanej jednostki morskiej: 11-20

	rzut kostką	1	2	3	4	5	6
siła atakującego	1 - 5	-	-1	-2	-2	-3	-3
	6 - 10	-1	-2	-2	-3	-3	-4
	11 -15	-2	-2	-3	-3	-4	-5
	16 -	-3	-4	-5	-6	-7	-10

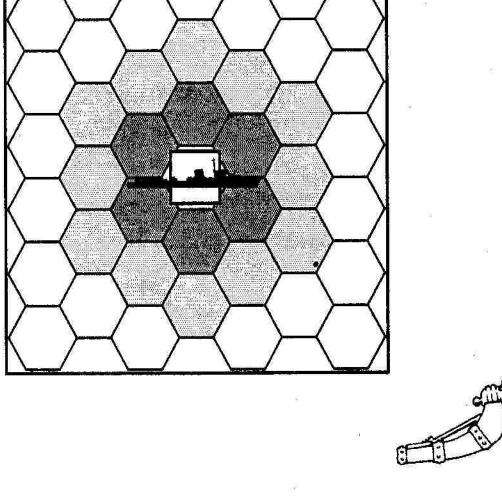
siła atakowanej jednostki morskiej: 21-30

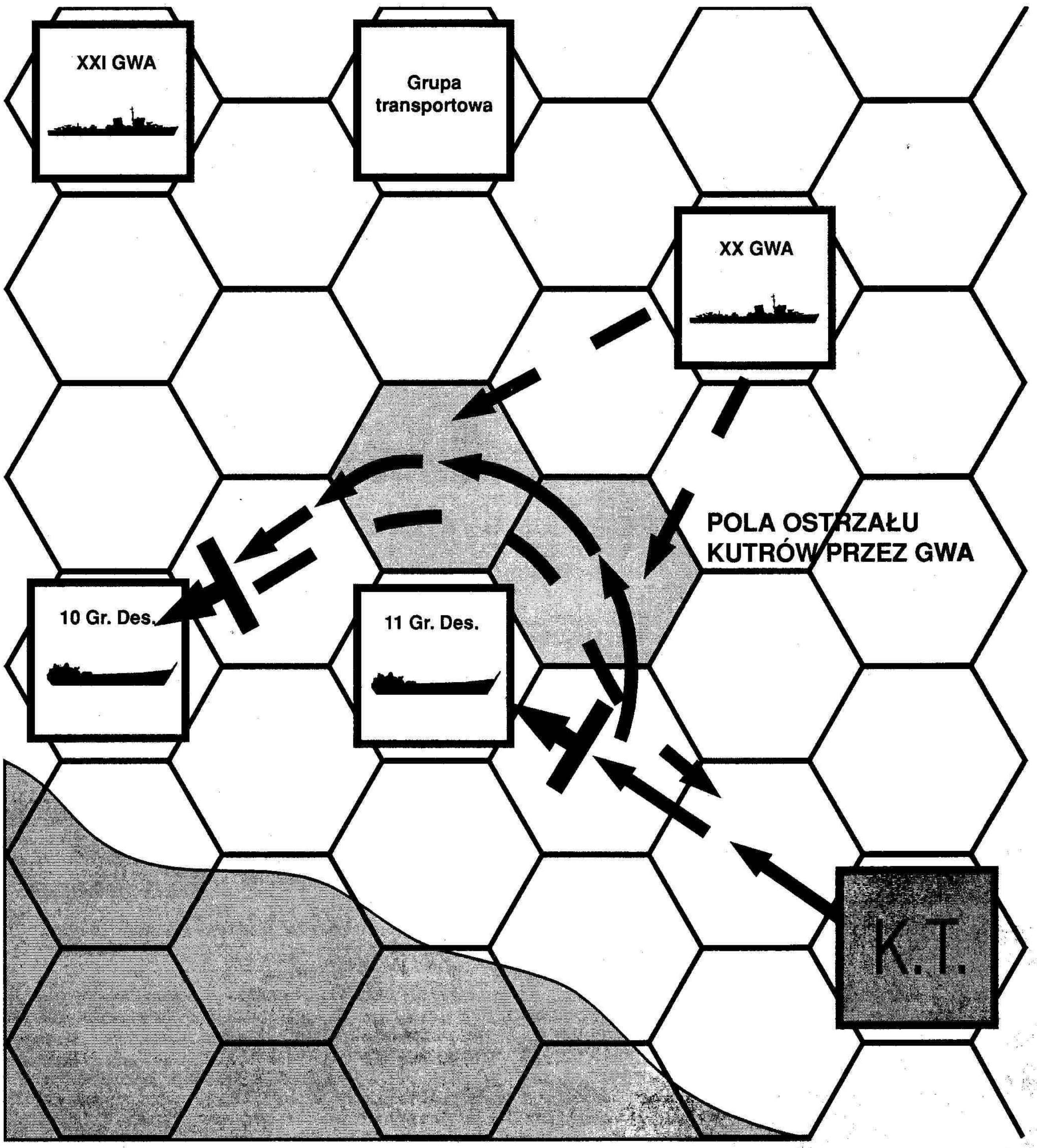
	rzut kostką	1	2	3	4	5	6
siła atakującego	1 - 5	-	-2	-2	-3	-3	-4
	6 - 10	-2	-3	-3	-4	-4	-5
	11 -15	-3	-3	-4	-4	-5	-7
	16 -	-4	-5	-6	-8	-10	-13

Jeżeli zaatakowana zostanie jednostka, posiadająca na pokładzie jednostki lądowe o sile większej niż 30 ps to straty mnoży się przez 2. Przykładowo, jeżeli nieprzyjaciel zaatakuje nasze okręty o sile przewożonych wojsk równej 50 ps i wypadła po rzucie kostką szóstka, to efekt jest następujący: 13 ps x 2 = 26 ps straty z posiadanych 50 ps (kolosalna strata, równa 50 % posiadanych wojsk).

54.9.2 Atak K. T. na Grupy Wsparcia Artyleryjskiego.

Każda GWA posiada dwie strefy kontroli (oddziaływania na K. T. nieprzyjaciela): zewnętrzną i wewnętrzną.





- Jeżeli K. T. weszły w zewnętrzną strefę kontroli, to gracz działający kutrami musi wykonać następującą procedurę:

siła atakującego / rzut kostką	1	2	3	4	5	6
1 - 5	U-3/-	U-2/-	U-1/-	-	-	-
6 - 10	U-2/-	U-1/-	U/-	-	-	-
11 - 15	U-1/-	U/-	-	-	-	-
16 -	U-1/-	U/-	-	-	-	-

Jeżeli gracz nie zmusił kutrów torpedowych do ucieczki to mogą one swą misję wykonywać dalej np. przeprowadzić bezpośredni atak na GWA.

54.9.21 Atak bezpośredni na GWA.

P - powodzenie ataku;

* - powodzenie ataku w etapie nocnym;

siła atakującego / rzut kostką	1	2	3	4	5	6
1 - 5	U-4/-	U-3/-	U-3/-	U-2/-	U-2/-*	U-1/-*
6 - 10	U-3/-	U-3/-	U-2/-	U-2/-*	U/-*	P*
11 - 15	U-3/-	U-2/-	U-1/-*	U/-*	P*	P*
16 -	U-2/-	U-1/-*	U/-*	P*	P*	P*

U - ucieczka atakującego – musi odbyć się w kierunku, z którego nadpłynęły kutry torpedowe; ucieczka zmusza do przesunięcia K. T. o dwa pola, zabierając przy tym 2 pr z puli dotąd nie wykorzystanych punktów; jeżeli K. T. nie posiadają już pr to i tak muszą wycofać się o 2 pola.

U-3 - ucieczka i dodatkowo utrata 3 ps w jednostkach kutrów torpedowych (z sumy ich sił, a nie każdego z kutrów);

– - brak strat u atakowanego;

W przypadku powodzenia należy rzucić kostką w celu określenia strat w jednostce atakowanej.

siła atakującego / rzut kostką	1	2	3	4	5	6
1 - 5	-2	-2	-3	-3	-3	-4
6 - 10	-2	-3	-3	-3	-4	-5
11 - 15	-3	-3	-4	-4	-5	-6
16 -	-3	-4	-5	-6	-6	-7

- Stracone punkty siły odpisuje się z jednej spośród dwóch grup morskiego wsparcia artyleryjskiego, znajdujących się na żetonie. Jeżeli w wyniku strat jedna z grup ulega zniszczeniu, a do odpisania pozostają jeszcze punkty, to należy je odpisać od drugiej grupy.
- W przypadku wejścia w strefy kontroli dwóch i więcej GWA należy z każdą z nich przeprowadzić walkę.

54.10 W przypadku, gdy atak K. T. na dowolne jednostki przeprowadzany jest w promieniu maksymalnie 4 pól od nieprzyjacielskiej jednostki L. M. lub L. S., to straty w okrętach zmniejszają się o 2 punkty za każdą jednostkę lotniczą tego typu, znajdującą się w zasięgu 4 pól od atakujących K. T. Warto więc oczyścić z nieprzyjacielskiego lotnictwa obszar ewentualnego ataku zanim przystąpicie do ataku kutrami torpedowymi.

54.11 W przypadku nocnego ataku kutrów torpedowych straty atakowanego są zawsze wyższe od normalnych o 2 punkty.

54.12 K. T. mogą zostać ostrzelane w fazie walki przez GWA artylerią pokładową.
rzut kostką: 1, 2, 3 trafienie w ugrupowanie kutrów
4, 5, 6 ogień artylerii niecelny
Jeżeli uzyskaliśmy trafienie, należy rzucić kostką w celu ustalenia strat w jednostce kutrów. Skuteczność trafienia zależy w dużym stopniu od odległości, z jakiej kutry są ostrzeliwane.
Nie można przeprowadzać tej procedury ostrzału w etapie nocnym.

[illegible]	1	2	3	4	5	6
1-3 pola	-4	-3	-2	-1	-1	-
4 - 6 pól	-3	-3	-2	-1	-1	-
7 - 8 pól	-3	-2	-2	-1	-	-

54.13 Kutry torpedowe (K.T.), znajdujące się w portach (na polach, z których wychodzi falochron) nie mogą być w żaden sposób atakowane.

54.14 Gracz dysponujący stojącymi w porcie K. T. w czasie fazy ruchu i walki przeciwnika zdejmuje z planszy swoje żetony, symbolizujące kutry torpedowe (uznaje się w ten sposób, że są one w specjalnych schronach dla okrętów). Kutry mogą wypływać z portów jedynie pod koniec fazy desantu morskiego przeciwnika bądź we własnej fazie ruchu.

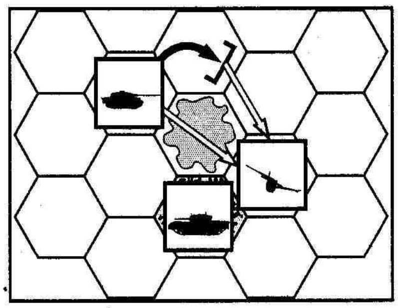
54.15 W przypadku zajęcia miasta portowego przez nieprzyjaciela kutry w nim stojące uważa się za zniszczone i nie mogą być w żaden sposób wykorzystane przez przeciwnika.

Uwagi i uzupełnienia

34.5 Morskie jednostki transportowe i GWA (o sile nie mniejszej niż 20% stanu maksymalnego; odpowiednio 15 ps i 2 ps) mogą służyć do zablokowania portów swymi wrakami jeżeli jeden z graczy zadeklaruje taki zamiar – stawia wtedy na wybranym przez siebie polu żeton zatopionych okrętów.

34.6 Okręty mogą być zatapiane jedynie na polach sąsiadujących z brzegiem.

23.4 Walka ogniowa
Nie można jej przeprowadzać do jednostek stojących w mieście i w lesie. Nie można też ostrzeliwać w ten sposób jednostek ukrytych za przeszkodami terenowymi np. za wzgórzami, za miastami, lasami itp.



Lotnictwo Myśliwskie (L. M.)

44.14 L. M. nie może prowadzić ostrzału wojsk umocnionych, znajdujących się w lesie, w mieście i górach.

24.24 Lotnictwo Bombowe (L. B.)
Bombardowanie lotnisk – Gracz bombardujący decyduje czy na polu atakowanym bombarduje stacjonujące tam jednostki czy też znajdujące się na nim obiekty. W przypadku ataku bombowego na lotniska sytuacja wygląda następująco: jeżeli gracz zadeklaruje atak na jednostki liniowe, to straty ponoszą tylko one (jeśli na lotnisku stał np. batalion piechoty o sile 5 p i stacjonowały na nim jednostki lotnicze o łącznej sile 15 punktów, a straty wyniosły 20%, to 20% z 20 ps +4 ps. Co najmniej połowa strat musi przypadać na lotnictwo – w tym przypadku co najmniej 2 ps), jeżeli zaś bombardowane będzie lotnisko i zostanie ono zniszczone to giną również wszystkie znajdujące się na nim jednostki lotnicze.



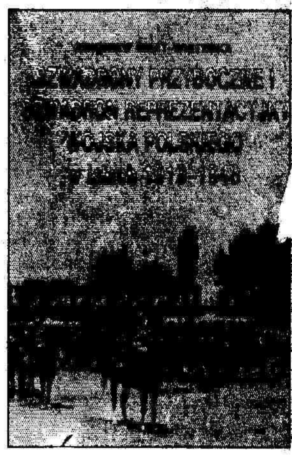
Suma punktów	Imię i nazwisko	Adres	Zad. 9	Zad. 10	Zad. 11	Zad. 12	Zad. 13	Zad. 14	Zad. 15	Zad. 16
64,49	Tomasz Mularczyk	76-200 Słupsk ul.Wiatraczna 4c/34					72	35		
58,09	Andrzej Łyczko	38-401 Krosno ul.Szklarska 3/7							58,40	53,77
54,44	Janusz Bielewicz	88-300 Mogilno ul.Mickiewicza 11/1							60,10	34,87
54,04	Wiesław Koper	98-400 Wieruszów ul.Fabryczna 1/38							46,67	61,73
54,00	Adrian Graczyk	50-457 Wrocław ul.Dąbrowskiego 28/1					63	41		
50,79	Sebastian Jarek	43-100 Tychy ul.Edukacji 20/10							45,17	39,13
49,40	Janusz Bielewicz	88-300 Mogilno ul.Mickiewicza 11/1					71	35,7		
48,34	Radek Kowalewski	02-495 Warszawa ul.Warszawska 31/18			11,91		69	35		
47,67	Tomasz Żyrek	48-385 Otmuchów ul.Ogrodowa 11/46							35,00	52,33
47,53	Szymon Jóźwiak	61-546 Poznań ul.Św. Jerzego 7A/2	24,31	50,67	39,26	0	68	36		
46,53	Tomasz Wójcik	86-200 Rawa Maz. ul.Zamkowa Wola 41			23,97	0				
45,37	Rafał Kozicki	Koszalin ul.Chrzanowskiego 4/7							53,34	33,39
45,37	Paweł Matlakiewicz	87-100 Toruń ul.Drzymały 3b/23							53,35	43,37
44,50	Robert Szymaniak	09-400 Płock ul.Batalionów Chłopskich 5/1					65	20		
44,48	Wojciech Ostrowski	41-705 Ruda Śląska ul.Gwarecka 25/10							56,70	53,77
44,07	Dariusz Wojtowicz	72-600 Świnoujście ul.Wyspiańskiego 45/67			30	0	53	29		
42,59	Marcin Komar	32-600 Oświęcim ul.Balandy 42/11	24,51	16,44	29,71	0	39	67		
42,31	Antoni Heba	01-678 Warszawa ul.Stachury 3						42	43,30	39,17
41,23	Piotr Kojro	05-140 Serock ul.Pułtuska 45/15							33,33	45,12
40,63	Aleksander Dreczka	98-300 Wieluń os.Stare Sady 6/8					12	25		
40,23	Marcin Gwoździkowski	31-861 Kraków oś.Niepodległości 8/82	0	15,56						
30,91	Krzysztof Giziński	05-154 Kazuń Nowy Kazuń Polski os.PAN 7/1	24,12	15,69			31	56		
28,51	Bartek Bieszczad	51-163 Wrocław ul.Kromera 3/9							51,67	14,55
23,00	Maciej Gajdzik	42-609 Tarnowskie Góry ul.Grabowa 58 17/13						25		

Rozwiązanie zadania nr 11

Kluczem do rozwiązania tego zadania było umiejętne wykorzystanie opcji walki w marszu. Pierwszym elementem zadania było spędzenie alianckiego lotnictwa myśliwskiego i szturmowego z pola walki. Jeżeli niemieckie lotnictwo (myśliwskie) zostało ustawione tak, by atakować tylko II L. M., to alianckie szturmowce i myśliwce musiały wycofać się z walki [rzut kostką -3]; jeżeli atakowane były dwa alianckie L.M., to obydwie strony wycofywały się z walki, a wtedy III i IV L.S. dalej wspierały walkę jednostki z 5 KDP). Zdobycie przewagi w powietrzu umożliwiało użycie lotnictwa bombowego – najlepiej na głównym kierunku działań – przeciw 13/4 i 15/4 (5KDP) [rzut kostką -4]. Jeżeli w takiej sytuacji jako pierwszy poruszał się batalion saperów z 9 DPanc.SS, to mógł on poprzez bagna i rzekę przedostać się na pole nr 2242, uniemożliwiając ewentualne późniejsze wycofanie się 13/4 (5KDP) na północ. 9 Rozp. z 9 DPanc.SS powinien przemieścić się na pole 2283 (przez Lotre), skąd mógł zaatakować z zaskoczenia sztab 5 KDP i I/10 pac (uniemożliwiało to wsparcie przez I/10 pac walk innych oddziałów, a dodatkowo pozbawiało wsparcia ze strony sztabu dywizji). Atak z zaskoczenia wykonany przez 9 Rozp. kończył się powodzeniem i stratą 1 ps w atakowanych jednostkach [rzut kostką -8]. Teraz można było przystąpić do zasadniczej części ataku. 19 PGR powinien zaatakować 13/4 5 KDP, spychając go na pole 2237 i wchodząc w pościgu na pole 2236 [rzut kostką -7]. Korzystając z chwili dezorganizacji 1/I/9 AR i 9 p-panc. mijają 13/4 i zatrzymują się na polu 2254; obie jednostki prowadzą walkę ogniową z I/4 pal [Rzut kostką - 4] eliminując tej jednostce 2 ps. 2/I/9 AR wchodzi na pole 2242, wzmacniając stojących tam saperów. 20 PGR przez pola 2235-2242-2250-2258 dochodzi do drogi Ruen - Lotre i atakuje z marszu 15/4. Efektem tego ataku będzie wypchnięcie 15/4 z Ruen [rzut kostką -7] na pole nr 2270. Dopiero w tym momencie następuje faza walki. Uwieńczone powodzeniem ataki z marszu pozwalają na podjęcie przez 19 i 20 PGR dalszej walki. 9 p-panc., wspierany 1/I/9 AR powinien atakować I/4 pal – likwidując go [rzut kostką -8], przy dziesięciokrotnej przewadze samotnie stojąca artyleria nie może się wycofać i traci punkty. 9 p-panc. pozostaje na polu 2254, gdzie zagradza drogę dla ewentualnych rajdów 15 puł., a 1/I/9 AR zajmuje pole po I/4 pal. 19 PGR atakuje ponownie 13/4, a 20 PGR atakuje 15/4. Oba ataki uwieńczone zostają powodzeniem, a zaatakowane jednostki muszą cofać się o 2 pola [rzut kostką -8]. Dwa bataliony 19 PGR powinny pozostać na polu 2236 (blokując 15 puł drogę do Lotre), podczas gdy trzeci ściga 13/4 na pole 2238. 20 PGR zajmuje jednym batalionem pole 2270, dwa pozostałe bataliony pozostają na polu nr 2269. 9 Rozp. ogranicza się do blokowania I/10 pac i sztabu 5 KDP, nie atakując.

Po tak przeprowadzonym natarciu, jedyną możliwą odpowiedzią Aliantów było zajęcie Alsten przez 15 puł.

Nagrody dla pierwszych 10 graczy ufundowała firma **AJAKS** z Pruszkowa.



Takie rozwiązanie zadania pozwalało uzyskać wynik w granicach 77-78 %.

Najczęściej popełnianymi błędami było zestawienie stosów o sile powyżej 24 ps i do tego poruszających się po terenie niedostępnym dla danych jednostek lub bez uwzględnienia punktów ruchu. Z błędów dotyczących taktyki bezwzględnie najczęstszym było nie pozostawienie ubezpieczenia na polu 2242, co pozwalało 15 puł. na zajęcie Lotre lub zablokowanie drogi Ruen-Lotre.

Rozwiązanie zadania nr 12

W tym zadaniu podstawą do osiągnięcia sukcesu było wykorzystanie możliwości bojowych dwóch oddziałów rozpoznawczych z II KA polskiego. Niekorzystny wynik rzutu kostką eliminował wsparcie alianckiego lotnictwa [rzut kostką -1]. Mimo to pozostawała możliwość otwarcia jednostkom polskim drogi odwrotu przez Ruen i Lotre. Atak z zaskoczenia, przeprowadzony przez którykolwiek z pułków ułańskich na saperów z 9 DPanc.SS [rzut kostką -8] doprowadzał do zajęcia pola nr 2259 i umożliwiał przegrupowanie jednostek piechoty. Po przegrupowaniu można było uderzyć z marszu na 9 Rozp., wykorzystując do tego celu całą 4 Brygadę Piechoty, sztab 5 KDP i 5 p-panc. W takim przypadku 9 Rozp. zmuszony był do wycofania się o 3 pola i tracił dodatkowo 2 ps [rzut kostką -7]. Teraz drugi z pułków ułańskich mógł przejść na pole 2274, aby stamtąd zaatakować z zaskoczenia 1/I/9 AR. Atak ten powodował zajęcie pola nr 2283 [rzut kostką -8]. Teraz droga odwrotu 10 pac i 4 paI stała już otworem. Jeszcze tylko przesunięcie saperów 5 KDP do Lotre i strona niemiecka traciła możliwość okrążenia naszych wojsk. Nawet koncentryczny atak z obu skrzydeł na raz nie mógł całkowicie zamknąć drogi odwrotu jednostkom polskim.

Przy takim rozegraniu zadania można było uzyskać ok. 79%.

Do najczęściej popełnianych błędów należało poruszanie się jednostkami 4 pal-u i 10 pac-u poza drogami i ignorowanie stref kontroli oddziałów nieprzyjaciela lub nie atakowanie ich w fazie walki, mimo iż w fazie ruchu weszło się w ich strefy kontroli. Najczęstszym błędem taktycznym było rozdrabnianie i tak już szczupłych sił II KA, co doprowadziło do wielu słabiutkich ataków, nie mających szans powodzenia.